

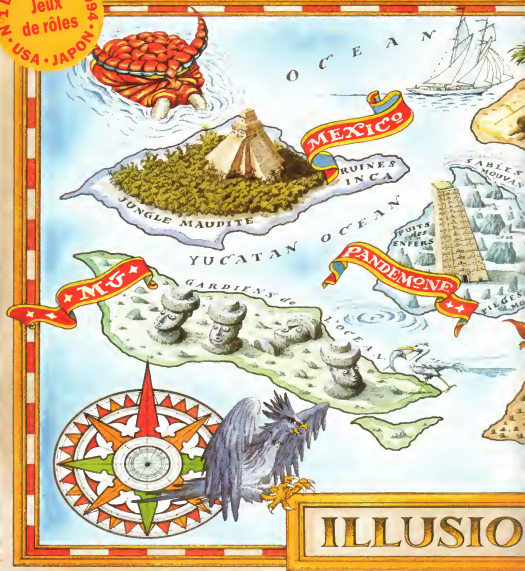
DANGER, DÉFE

(Sauf si tu aimes l'
les surprises, l'amour, les
la magie, les esprits,
les légendes, les énigmes,
et si tu te crois capable



ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994
Jeux
de rôles
• USA • JAPON •



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands secrets : Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as à le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer des amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

CONTIENS
DE TOUTE !
Cliquez sur commande à part
des jeux et consoles
et des commandes d'envoi des

le mag des **consoles**

Joyypad

N° 54 • 32 FRANCS

JULIET/AOÛT 1995

**2 MAGS
EN 1**

Joypad International
Supplément
Gratuit

32 PAGES

LOBO

Le rival de
KILLER
INSTINCT

Double poster géant



CADEAU !

DRAGON BALL Z

DOSSIER COMPLET

PLAYSTATION-SATURN

Laquelle choisir ?

Nos conseils pour ne pas se tromper



JOUER LES AVENTURIERS?



chef. Il espérait
ystères : la Tour
ure de le retrou-
ver de nouveaux
de l'esprit de

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3815 Nintendo (1,29 F/mo)



ENSE D'ENTRER!

aventure, les voyages,
secrets, les rencontres,
les combats, les trésors,
l'exploration, les défis
de sauver le monde).



TO BE OR NOT TO BE...

Dans la vie, on se pose parfois des questions existentielles. On s'en pose d'ailleurs parfois tellement, qu'on ne vit plus vraiment. L'une des questions que vous vous posez sans doute est : à quand le prochain numéro de Joypad ? Très bonne question ma foi, qui vous rapporte 10 points et brüte mon cerveau. Le Joypad que vous tenez entre vos deux petites mains - à moins que vous ne soyez l'échoué, auquel cas il faut remplacer le mot "minimes" par "paluches" - est ce que l'on appelle dans notre jargon un numéro double. C'est-à-dire qu'il vous bûndra compagnie deux fois plus longtemps et que vous pourrez ainsi pleinement digérer le lot d'informations qui va s'abattre sur vous. "A 10 heures, Jim !". En juillet, Joypad est en vacances ! Soleil, plage, cocotiers, sommeil et brainstorming pour affronter les quatre dumas mois du l'année qui s'annoncent plutôt chargés en poutures. Pas de numéro au mois d'août par conséquent. Autre question existentielle du moment : Saturn ou PlayStation. La première est là, la seconde ne saurait tarder, et vous voilà devant un dilemme cornélien qui ferait dire à votre psy qu'il vaut parfois mieux être schizo pour se simplifier la vie. Mais comme nous avons prévu ces longues heures de torture mentale quelque part au soleil, nous vous avons glissé, dans ce numéro d'été de Joypad, un petit récapitulatif sur ces deux machines. On parle de "new wave" ? Une bonne raison pour emmener ce numéro sur les plages. Ce mois-ci dans Joypad, vous retrouverez des infos, des critiques, quelques idées, des tests complets, des astuces et des reportages chez Imbe et Océan. En plus, on vous a même mis un sondage afin que vous vous exprimiez et que vous vous posiez d'autres questions existentielles. La liberté de parole, c'est aussi dans Joypad. En plus, on vous fait même des cadeaux si vous participez à ce grand sondage/minous ! Il y a de quoi fêter. Servez-vous ce numéro d'été, et on se retrouve dès septembre pour un numéro riche en surprises.

T.S.R.



som

J O Y P A D 4 4 J U I

8

LE COURRIER

N'avez-vous jamais remarqué les similitudes existant entre des lettres et un programme télé ? Non ? Allez donc voir notre courrier d'été, vous comprendrez alors très vite.

10

LA REVUE DE PRESSE

La presse en parle, et Joypad parle de la presse. Des chiffres et des lettres en un peu plus passionnant.

14

SATURN, PLAYSTATION : LE DUEL !

Faites votre choix ! Quelle sera la console de vos rêves, de vos nuits les plus folles ? Joypad fait le point pour que la rentrée ne devienne pas très vite un véritable casse-tête.

24

REPORTAGE :

Océan Manchester, LE CŒUR D'UN MYTHE

La société Océan, éditrice et créatrice de jeux vidéo, nous ouvre les portes de ses locaux de Manchester, mais aussi de San Jose aux États-Unis. Lobo, jeu de baston "silicone" sera-t-il un rival de taille face au Killer Instinct de Nintendo ?

32

NEWS EUROPÉENNES

Sur notre bon vieux continent, il se passe encore pas mal de choses. Ce mois-ci, on vous parle aussi des dernières BD de Cryo ou des jeux de rôles pour que l'été soit riche en sensations !

54

LE ZAPPING DES TESTS

Je fais un peu, beaucoup, passionnément, à la folle, pas du tout... Tout est dans le zapping. Des jeux de tous les horizons, accompagnés d'une rapide mais efficace présentation de la Joypad Team.

90

ANIM'PAAD

De l'animation avec en vedettes, ce mois-ci, Ken le Survivant, les Chevaliers du Zodiaque, Cobra et la fin de DBZ ! Bref, il y a de quoi faire !

100

REPORTAGE : BATMAN FOREVER, LE DERNIER-NÉ DE PROBE

Des développeurs anglais s'attachent à faire du jeu Batman Forever le jeu de la rentrée. Y arriveront-ils ? À vous de vous faire une idée sur ce projet ambitieux supervisé par Acclaim.

104

CINEMA

Batman Forever, le film ! Normal, autant savoir de quoi le jeu sera inspiré. Nous vous présentons aussi Die Hard 3, le dernier volet de la saga explosive qui met en scène Bruce Willis. Notre coup de cœur du mois !

108

RUBRIQUE VIDEO

Demolition Man sort en jeu vidéo ? Il sort aussi en cassette vidéo ! L'occasion de vous en toucher un mot.

110

RUBRIQUE AUDIO

Le nouveau Michael Jackson est l'événement musical du mois, mais nous n'oublions pas les titres d'animation ou de jeux vidéo ! À écouter plus qu'à voir.

maire

L E T - A O U T 1 9 9 5

12

HIGH TECH

Ce week-end, Jacques change de télé pour sa PlayStation. Un coup d'œil sur la rubrique High Tech, et le voici séduit par le rétro-projecteur de la mort qui tue.

14

LA JOYBANK

Une Joybank spécial été avec des cadeaux fantastiques ! Des jeux vidéo pour ne pas vous ennuyer. Tous les éditeurs vous offrent leurs meilleurs produits, et Nintendo vous offre aussi des Game Boy couleur !

118

LES ASTUCES DU MOIS

LES ASTUCES DU MOIS
De nouvelles astuces pour aller encore les plus loin dans vos jeux !

124

LE SONDAGE

Des questions, des questions, des questions et des réponses chez vous ! Envoyez-nous vite ces réponses, vous pourrez même remporter l'un de nos abonnements cadeau.

126

LES P.A.

On en prend des nouvelles, et on recommence. Des P.A., ce sont des annonces courtes dans lesquelles vous pourrez trouver votre bonheur. Enfin, on espère !

**Joypad International,
32 pages pour tout
savoir sur Gran Chaser (Saturn),
Lunar (MCD) et Parodius (Saturn).**



TESTS ET PREVIEWS

ANIMANIACS (GB)	54
ASTÉRIX ET OBÉLIX (SN)	86
BATMAN ET ROBIN (MD)	62
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN (MD)	56
FLYER PITCH SOCCER (SN/MD)	76
FLYING NIGHTMARE (MCD)	55
HOVER STRIKE (JAG)	56
ILLUSION OF TIME (SN)	84
JUDGE DREDD (GB)	56
JUDGE DREDD (SN/MD)	64
JUSTICE LEAGUE (SN)	70
LIGHT CRUSADER (MD)	44
LOONEY TUNES B-BALL (SN)	68
NBA ACTION'95 (MD)	52
HNL HOCKEY '95 (GB)	55
PAC MAN 2 (SN)	57
PETE SAMPRAS TENNIS'96 (MD)	62
POWER DRIVE (JAG)	50
POWER RANGERS (MCD)	55
PRIMAL RAGE (SN/MD/GG/GB)	42
RAYMAN (PLAYSTATION)	72
SAYAGE REIGN (HG)	58
SHINING FORCE CD (MCD)	75
SKELETON KREW (MD)	57
SOCCER SHOOT OUT (SN)	80
SPIROU (MD)	80
SUPER COLUMNS (GG)	53
TOTAL FOOTBALL (SN/MD)	46
ULTRA VORTEX (JAG)	55

JOYEAL est édité par la société HACHETTE-ORNEY - PRESSE SNC
au capital de 100 000 francs, dont 60 000 francs sont versés, RCS NANTOIRE
123456789.

Siège social : 65, rue Thierry-Le-Luron, 92502 Levallois-Perret
Coord. Tél. : 01 47 36 75 00 Fax : 01 47 36 77 50

Associés: HATHETTE FILACCA PRESSED, THE WALT DISNEY

COM: ANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Stouvenel

Archiviste de la rédaction : Marc Andersen
Vice-directeur en chef adjoint : Jean-François Morisset (TSR)

Directeur Artistique : Alain Langlois • Maquette : Unica, Cima
Miroir, Marie-Hélène, Christine, Janette, Stéphane, Isabelle

Coordination technique : Edwyge Mout
Correction-revision : Simon Audureau

©NTL Publishing & Co. 1992

Yusuf: Registered Professional Mid (TRACAC), Beverly Hills (BHMV) Ltd. I am
TRAC Graduate - Training Study!

Correspondant au JAPON : Kiyomasa Uchida • Correspondant
 Derek John Fisher • Correspondant au USA : Sebastian Hamon

AbonnementTbq June : (I) 44 72 44 74
Ventes : 614VENTE, n. vert.: 65 36 36 83.

Éditions : Compagnie, S.J., Champ, 1970.
Impression par Grandidier Graphique, La Collette-Préfontaine.

Ce numéro comporte un incart : abonnement jéré à l'essai

magazine, ainsi qu'un supplément de 22 pages, et un poster pour le supplément, et le tout remis.

Commission bancaire N° 73375. Dépôt légal à parution.

Ed. Gesundeide Advert Festerwerts, 243 Chaussee
Paris, 1888. 243 Chaussee

e-mail: eduardo.hernandez@vtr.com - teléfono:
 52-55-5249-7747
 celular: 52-55-5249-7747

[illegible]

EN AOÛT, LES MANGAS EN AVANT TOUTE



SAINT SEIYA

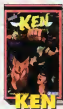
SAINT-SEIYA (CDZ)
Récuse la colère vers saint Seiya, jusqu'à ce que sous le nom des Chevaliers du Zodiaque Vidéo Saint Seiya, V. 147 F. 1 à 2 et 3.

KEN LE SURVIVANT
Survive film de Ken le survivant. Pas de film sorti en anglais. Vidéo à Ken Le Film, V. 167 F. 1 et 2.



MACROSS LE FILM
Le film japonais la force, partie de la série TV ROBOTECH Vidéo à Macross Le Film, V. 167 F. 1 et 2.

COBRA
Chaque cassette comprend deux épisodes de la série d'habits sur Cobra. Vidéo à Cobra, V. 147 F. 1 et 2.



KEN



297F

Les 2 vidéos
Cobra VF



MACROSS



547F

Le Pack nouveautés : Macross Le film, Saint Seiya 1, Ken et Cobra 1



COBRA



397F

Les 3 vidéos Saint Seiya VF



Iria 2 STF
137 F



Maps 2 STF
147 F



Yohko 2 STF
117 F



Megalopolis 1 VF
97 F



Gunnm VF
127 F



Borgman 2058 STF
147 F



Slow Step STF
147 F



Météo 1 STF
147 F



Lordsukidori II VF
167 F



Dr. Fetusgod STF
147 F



Kujirô VF
167 F



Lodoss 4 STF
137 F



Bubbleman C. STF
147 F



Kanna 1-2 STF
147 F



197F

anim. video+2 mangas au choix



227F

Akira : video+1 manga



397F

Maps 2 + Iria 2 + Kojirô



397F

Int. -18 ans Météo, Ogenki, Uro II



497F

Les 4 vidéos Lodoss STF



vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !

* Si vous payez par carte bancaire ou contre-remboursement, vous recevrez le catalogue, vous recevrez la prochaine édition dès sa sortie (vous le recevrez automatiquement si vous avez déjà commandé)



(16.1) 49.76.19.63

Lu-Ve 10h-19h Sa 10h-19h

Fax (16) 143 97 32 36

3614 TOON

Commande

Infos, Promos

LA BOUTIQUE TOON

Libre réponse N°368

94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner sans affranchir à La Boutique Toon / Libre réponse 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS

1. Au moins un article commandé avant le 31/7/95 à un cadeau ? ☐
2. _____
3. _____
4. _____
5. 3 articles au plus : 1 Point Toon supplémentaire offert ☐
6. _____

PREL

Prix de port, quel que soit le volume de la commande : 100 F. FRANCE MÉTROPOLITAINE, 120 F. DOM-TOM, 150 F. ÉTRANGER. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception.

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE P

VILLE

Date de naissance

TOTAL À PAYER

à l'ordre de : _____

à l'ordre de : _____

à l'ordre de : _____

à l'ordre de : _____

LE COURRIER-FR

Souvenez-vous, c'était il y a un an... les réalisateurs du courrier des lecteurs avaient pété les plombs. Pour fêter dignement cet anniversaire, ils remettent ça avec un courrier encore plus "pét" les plombs" qu'à l'accoutumée... Voici, chers lecteurs, vos lettres réduites en programmes télé. Osons !

TPAFIN

6.00 DÉCHIRANCES

"LE MYSTÈRE DES FNU"

Vingt ans après, Hubert Fnu réapparaît dans le vie de Marie. Il apprend d'ailleurs au jeune Frank qu'aucun jeu maitrissé en scène Jackie Chan, l'acteur de Kung-Fu, n'est prévu sur Super Nintendo.

7.30 DEBOUT LES PETITS !

Dessins animés
Grou-grou le cochon, Pilipli l'ébécille, Nez-croquis l'éléphant.

9.00 CLUB DORO THÉ

Animé par plein de gens et le CSA.
DESSINS ANIMÉS (CENSURES)
Dragon B. Saffron. Roum. Nicky Lar.
Après le rubrique "jeux vidéo" de Cyril Dru (censuré !).
Nouveaux dessins animés :
Robert contre les fantômes (Yuyu Itokoushi),
Hugues Gérard et Adèle mettent une balle dans le panier (Slam Dunk)

11.00 LE JUSTE PRIX

Aujourd'hui, Philippe Rissoli fera deviner à ses candidats (Laurent Fèvre entre autres) à quels prix seront disponibles en France La Saturn et la PlayStation.

Solution de votre participation pour le mot de passe Taffé-Pneu :
- Saturn + un jeu : 3 390 francs
- PlayStation sans jeu : 2 099 francs dans le catalogue de la Radiola. Faites vos commandes !

12.00 LA ROUE DE LA THUNE

Animé par Alexandra Debenne et une dizaine de scénaristes interchangeables.
Les candidats du jour comme Mr Froggy apprendront à l'heure dépend d'un jeu en CD coûte plus cher qu'un CD musical, car les éditeurs vendent moins, donc sont plus gourmands !

13.40 LES FEUX DE L'AMOUR

Feuilleton américain

Intense évasion dans un cadre luxueux, où Terry (jeune chanteur de Tokyo) déclare sa flamme à Linda (chanteuse des pétroles Frit-oll et des banques Rabuschart), après 215 épisodes de conflits acharnés.



14.30 DALLAS

Vieux feuilleton américain

15.20 LA CLINIQUE DE LA FORET NOIRE

Trois vieux feuilletons américains...

19.30 LE BÉBÈTE-SHOW

Emission drôle de Stéphane Gallero

20.50 T'ES MOINS QUE N° 1

Jacques Pradal recevra ce soir diverses personnes bien connues, en mal de rétroscopage.
Cas n° 1 : Sébastien Chergas, qui a perdu de vue les personnages de G82 sur PlayStation. Toute la semaine, une équipe soudaine sera là pour lui annoncer qu'ils seront 20 : Son Goku, San Gohan, Vegeta, Trunks ado et jeune, Zarbon, Frieza, N° 16, N° 18, Gotenks, Terzeshin, Majin Buu, Ché Buu, Dabba, Perfect Cell, Gueyry, Rikkuu, Great Soyamen, Kallin, Piccolo, Koish Shin.
Cas n° 2 : Seb et Michaël, qui ont perdu leur liste de jeux officiels Saturn. Dans un grand moment d'émotion, des coups de téléphone de la France entière leur rappelleront qu'il y aura Parzer Dragon, Victory Goal, Virtua Fighter et Clockwork Knight, Daytona USA en juillet. Le volant, quant à lui, ne sera écopé qu'en août.

22.40 VOYEURISME CHARITABLE

ÉMISSION DE LA REDACTION DE TPAFIN
Ce soir, Agnès nous expliquera qu'elle se désiste de ne pas voir de lots spécifiquement féminins dans la Joybank. Après enquête minutieuse, les journalistes de PFI découvriront que les lots de la Joybank essaient de satisfaire un maximum de monde, mais que les organisateurs manquent parfois d'imagination. Si elle a des idées, elle pourra nous les faire savoir.

0.00 REDIFFUSIONS

Pour ceux qui n'ont pas osé.

Redevance 2

6.30 TÉLÉMATIN

Présenté par Williams... r2zzz

9.00 AMOUR, GLOIRE ET BEAUTÉ

Réa américain
Jenna et Steve s'expliquent, tandis qu'Helen et Mike ont une vive discussion ; dans le même temps, John et Gaillyo demandent des comptes à Eric. Arrivée alors Fred, qui est heureux et n'a aucun problème à raconter...

11.50 PYRAMIDES

Animé par Patricia Laffont
Candidat du jour : Alain de "Makari", qui a tenu tous en pensant que des jeux 3D sur Super Nintendo atteindraient un jour la puissance de Tolkien.

Comme vous le voyez, il y a une pyramide. Et un géomètre. Et un géomètre. Et le nom de "Pyramides", un jeu géométrique par un amateur. Qu'est-ce qu'un tel jeu, avec notre géomètre et notre géomètre...

13.45 LA CHANCE AUX CHANSONS

Animé par Pascal Servan
Alexandra Bouteille, qui s'y connaît un peu plus que ce brave "Taffé", essaiera de demander à Pascal Servan combien il y a d'épisodes de Cobra. Mais l'air nous n'arrivera que dans un peu de temps "31, plus un épisode pilote en anglais, bien sûr, mais Taffé 1", et tout le monde dort.

18.40 QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Présenté par Hugol
Le meilleur gagne, oui, mais il faut que ce moment soit bon ! Dans le cas de Barthélemy Beugnot, le ballet de 100 Jours du

numéro 40 n'a pas de visage ; c'est dû à une erreur d'impression, mais le ballet est bien valable.

19.15 STUDIO GAB

Spécial chiens.
Une fois de plus, Michel Drucker reçoit des gens super intéressants et leur pose des questions pas du tout prévisibles.

20.55 UNE FILLE ÉPATANTE PAS COMME LES AUTRES

Téléfilm français médiocre.
Jean et son fils Jacques sont bien malheureux depuis que Josiane est morte. Ah non, ça, ils ne l'ignorent plus tous les jours ! Humour, Mithila, le baby-sitter de Jacques, est



une fille épouvantable. Elle fera même économiser l'achat d'une robeuse antique parabolique à Michaël Proux, car les choses japonaises reçues par ce principe ne différencient pas les dessins animés qui l'inspirent.

23.00 ÇA SE DISPUTE

Débat de gens de la même opinion, proposé et animé par Jean-Luc Delacour.
Aujourd'hui, êtes-vous contre, ou pas tout à fait pour le pain de mort avec quelques réserves ? Le second débat qui mettra face-à-face messieurs Sago et messieurs Sony est reporté à quelques pages plus loin.

1.15 LE CERCLE DE MINUIT

Animé par Laura Adl... r2zzz

Laura Adl, à son habitude, nous présentera ce soir des ouvrages de grande qualité, ainsi que des personnes d'un charisme et d'un talent sans limite... r2zzz...



PROGRAMME TV

Tranche 3

7.15 BONJOUR LES AMIS !

Dessin animé français

8.15 DEBOUT LES PETITS CHOUX !

Dessin animé français

9.15 SALUT LES TRULULUS !

Diversissement jeunesse français

Présentée par
Jean-Christophe
Damuz, animateur
pédagogue de
talent. Il le dit
lui-même :
« J'aime les
enfants, ils
comencent
tous... »



10.15 LES AVENTURES DU PERE JEAN

Fénelon français

Le Père Jean fait la messe, mais il s'occupe que Mother, la maîtresse du village, n'est pas présente. Le mystère s'aggrave... Gallienne s'interroge cependant sur la sortie d'Acta Drive sur PlayStation, qui ne sortira qu'en octobre.

11.35 LA CUISINE DES MOUSQUETAIRES

Émission française

Aujourd'hui, Molière nous expliquera qu'une Sotene se saute très facilement. En outre, nous apprendrons que par ce procédé toutes les nationalités de Sotene seront compatibles entre elles. Le panier de la ménagère s'élève à 390 francs.

14.00 LA PECHE, POIREAU ?

Diversissement français

Nous allons bien sûr aujourd'hui avec notre ami Vincent Perrot, et un invité anonyme qui se demande si le support CD-Jaguar permettra de s'élever au rang de la Saturn et PlayStation. Plein de répliques et de paps aux dents. Vincent lui expliquera que la Jaguar, si elle était exploitée correctement, pourrait faire de bons jeux.

15.00 INSPECTEUR DERRICK

Fénelon allemand en français

Derrick enquête sur Herr Müller a été tué. Frau Schmidt (Schmidt ? Schmidt ?) ne semble pas gênée par cette déposition. Derrick se met en tête d'interroger Frau Schmidt... Schmidt... Schmidt...

18.20 APPUIE SUR LE CHAMPI- GNON, CHAMPION !

Jeu français animé par Julien Lagers

Julien Lagers, qui nous cherchera la Traviata en tunc, nous expliquera aussi que l'Action Replay sur PlayStation est une erreur, car elle consiste en une Memory Card déjà chargée... Death Metal Mad Alex en est vert...

20.05 FA, SI, LA FAIRTIOP

Truc français

Micau Ladvic devra retrouver ce que chantent les deux ornithologues... Au programme, de grands succès de la chanson, comme "Barbare Man 3" n'est pas prévu pour l'Europe" ou encore "Prends ton mal en patience".

BANANE PLUS

10.00 HERCULE SE REBIFFE

Film italo-espano-turco-anglo-braxon

Iléne et Victor, pris dans les méandres d'une incompréhensible ténacité, ne pouvaient pas savoir que Fétal Fury Special était retardé sur Mega-CD. Hercule, après avoir zigouillé une douzaine de monstres en courtoisie, découvre que le jeu ne sera disponible que le 30 juin !

12.00 UNE FAMILLE UNIE

Michel Field reçoit aujourd'hui le jeune Rémi N'dong pour lui expliquer qu'il n'y aura jamais Virtua Fighter, Tekken ou des jeux en 3D dans le genre sur Neo-Geo CD

13.35 UNE BALADE INHABITUELLE

Téléfilm américain

Tracy est une amatrice de jogging ; mais un jour, elle va faire une bien étrange rencontre avec un gneu...



L'histoire bien étrange que celle de Tracy, qui découvrirait que le gneu est finalement un homme... et qu'il est important dans la vie d'une femme américaine...

15.30 LA TAUPE, UN ANIMAL FASCINANT

Documentaire animalier

16.40 NUL, PAR AILLEURS

Annie Ducas s'en va... pour rendre hommage à ses spectateurs. Il annoncera publiquement au jeune Marc "Killer" que Square Soft ne risque pas de développer un jeu sur Saturn ou PlayStation. En outre, aucun jeu comme Pallophone n'est prévu sur Saturn.

20.00 LES GUIGNONOOOOLS !

Private joke

20.30 LE JOURNAL DU CINÉMA

Isabella Giordano nous annoncera toute contente que le dessin animé long métrage de Street Fighter 2 sortira sur Saturn et PlayStation, et pourra se regarder comme tel.

20.40 PLUS FORT QUE LA MORT

Film américain français



Steve (Arnold) et Joe (Sylvester) sont des fics qui sont séparés. L'un est blond et l'autre brun. Cependant, ils vont devoir faire équipe contre le méchant Billy (Al Badley) qui a enlevé Daphny (Sharon Koller). Action et humour en perspective, ainsi que poursuites, casses et happy-end.

00.00 PAN, DANS LA LUNE !

Documentaire animalier.

AIME 6

6.00 AVENUE DE LA MUSIQUE

7.00 AIME 6 EXPRESS

8.00 AIME 6 BOUTIQUE

9.00 RUE DES CHANSONS

9.30 AIME 6 EXPRESS

10.00 AIME 6 BOUTIQUE

12.00 PAPA BOSH

Série américaine

Une fois de plus, les Américains super fins et super intelligents vont se jouer de ces règles de balourd d'Allemands idiots et incompréhensibles, face à toute l'intelligence du peuple des États-Unis. Julien apprendra à ses dépens que Virtua Fighter 2 n'est pas prévu sur PlayStation (même si cela n'a rien de réel).

12.30 LES ROUTES DU PARADIS

Série américaine

Aujourd'hui, Michael London pleure d'amour, de bonté et de compassion va... ah bon, vous avez déjà vu l'épisode ? Cependant, plein de compassion quand même, Michael London dit au petit Jeremy que sa cassette de D&T favorite est "100 000 guerriers de métal".

15.20 BOULEVARD DES CHANSONS

17.00 DANSE, MACHIN !

Émission musicale présentée par une blonde aux courbes qui rendent fou dans sa tête. Bonne excuse pour regarder la télé, hein ? Gérard Martini comprendra que l'on trouve toutes les nouvelles de BD japonaises souhantes à la librairie Junko, rue des Pyrénées à Paris, mais aussi chez Madoka, Tonikorn...

18.00 CLASSE MANNEQUIN

Série française

Aujourd'hui, nos jeunes apprentis-modèles vont devoir faire une photo-choc. Ils décident donc de disputer Cadoux et Lindo en crucifiant leurs carcasses sur un bidon de mazout, de déclarer leurs vêtements, de se tenir avec de la saie et de se reposer dans le bain en chantant "le mystère des voix bulgares". Marion pense qu'il en font trop...

20.00 MADAME EN SERBIE

Série américaine

Tony Gossio a trouvé un chien bleu mort. Angela trouve qu'il moque. Gags, happy-end, rires enregistrés.

20.45 TOUS LES MALHEURS DU MONDE

Best Of des téléfilms AIME 6 américains.



Mario n'a pas de chance dans la vie... victime d'un tas de drames injustes et horribles... inimaginables... Il a rendu son histoire à la télévision...

9.00 IMPASSE DES RINGARDS

Avec un flash AIME 6 express toute les 48 secondes.

Nerd et Otaku

"Accros de la télé, balconnés par des litres de soda trop sucré et renfermés sur eux-mêmes, on les appelle les nerd. Aux États-Unis, ce terme désigne l'adolescent timide et disgracieux qui, aux termes du basket, préfère sa chambre, aux filles, son écran de jeux vidéo. Il rêve d'être aussi cyroque que Bart Simpson ou aussi "coarsegrin" que Beavis et Butthead. Ses idoles : Bill Gates, le patron de la société informatique Microsoft, les acteurs Nipki, Wayne et Garth, les superhéros de la cénitron du film Wayne's World et Jean-Claude Van Damme dans Street Fighter. Cette culture adolescente où tout est vécu par procuration existe aussi au Japon où l'on observe un même phénomène de repli vers des images et des icônes aussi adorées que virtuelles. Là-bas, on les nomme otaku, comme s'il s'agissait d'andrôïdes d'un genre nouveau, inspirés par les séries télé dont

ils ont peuplé leur imaginaire. La mode des mangas - ces bandes dessinées violentes - a inspiré tout un univers de science-fiction dans lequel évoluent - par codes et références - les Otaku, en marge de la réalité. Le tout égrégé des mangas n'a pas épargné les jeunes occidentaux, puisqu'il a aussi contaminé l'esthétique des jeux vidéo et des décors animés du type Goldorak, introduit chez nous par Dorothée, la femme avec un éternel rôle à la place du cœur."

Télé Moustique, du 21 au 27 avril 1995

Une description sans pitié de pathologies plutôt intéressantes Les Otaku, on commence à connaître. C'est une véritable mode. Après tout, c'est normal, on s'est occupés inégalement pour la jeunesse. C'est une constante. La description des mangas "bandes

désirées violentes" est un bon réducteur, mais sans doute est-ce une formule synthétique qui permet à l'auteur de ce brillant papier d'expliquer ce qu'il ressort de ces nombreuses lectures de "mangas". Vous ennuie le phénomène des "nerd", mot qui ne veut pas dire grand-chose et qu'une poignée de gens branchés tente désespérément de mettre à la mode. Le "nerd" est un être suranné, croisement entre une caricature de mauvais goût et un quiesmode high-tech. La bête est éteinte, mais gentille. Consensus de son propos, l'auteur nous donne une description du "nerd" dans toute son ampleur. Pour être un "nerd", il faut tout d'abord être "timide et disgracieux". Les défauts sont sans doute très proches psychologiquement parlant (expression qu'affectionne Greg), mais cela revient à dire que les "playboys des fond mangas" ne peuvent pas être des "nerd". Le "nerd" est un état d'esprit réservé aux laids. Secondo, est-ce un crime de lèse-majesté de préférer sa chambre aux termes de basket ? Si c'est une question de convivialité, il est facile de montrer combien une chambre peut être beaucoup plus conviviale qu'un terrain de basket. Personnellement, je n'ai jamais trouvé que l'aspect de complétude quasi

hargneux régnant sur ce genre de terrain soit particulièrement sympa. Maintenant, c'est un point de vue. Enfin, n'avez-vous pas les individus de type mille à préférer un écran de jeu vidéo à une fille ? C'est une question de nature. Personne ne s'est jamais marié à une console de jeux. Ça serait pourtant bien drôle. Pierre et Jeanne Armand sont heureux de vous annoncer le mariage de leur fils avec la Megadrive. Et je ne vous dis pas les ragots suite à ce genre d'union avec une console 16 bits ! Si l'on parle de la "Légende de l'ennemi supérieur", on va encore croire que les mangas sont partout. Enfin, jager les gens en fonction de leurs icônes n'apparaît pas forcément comme l'analyse la plus subtile à faire. Être fan de Madonna, Jean-Pierre Pappin, Dorothée, Hélène... ce n'est pas forcément ce que l'on appelle un signe de "pathologie équilibrée psychologique". Bref, les "nerds" et les Otaku auront encore pendant pas mal de temps la vedette. Le bon côté dans tout ça, c'est qu'en lisant tant et tant de bêtises, on aura l'impression d'être intelligent. C'est bon pour le moral.

**Nous disposons
de notre propre
bureau d'achat à Tokyo**

Le Spécialiste de la PC Engine en France

JAMMY

**GOODS, VIDEO NTSC, MODEL KITS,
POSTERS, ARTBOOK
LES PLUS RECHERCHES
PLAYSTATION,
SATURN, PC FX**

**Originaux
exclusivement
pas de copies**

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Au magasin : 21, rue Corréus - 60000 BEAUVAIS (F)

Tél : (16) 44 48 51 15 - FAX : (16) 44 48 51 16 demander Jammy, Guillaume ou Angélique

PARIS

2 rue Théophile Rousset
75012 PARIS - Mét. La Fayette
Tél : 01 43 45 93 82
125 bd Voltaire
75011 PARIS - Mét. Voltaire
Tél : 01 48 05 42 86

LILLE

1 rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

STRASBOURG

E rue de Moyer
Tél : 08 22 23 21

36 rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionnant avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (français) + GEX 2.990 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE) 375,00	OUT OF THIS WORLD 299,00
BURNING HOT LIPS 375,00	PATANK 299,00
CAVON PODDER 375,00	POTPOLE 349,00
CARTOON WOOOY WOOD FOKER 3 VOL 999,00	Q JARANTINE 299,00
CORSE KILLER 299,00	REBEL ASSAULT 375,00
CRIME PATROL 375,00	RETURN FIRE 369,00
DEMOLITION MAN 369,00	RISK OF THE ROBOT 375,00
SHAGON LORE 375,00	SAMPLE 2 2 (FRANÇAIS) (VOIX FRANÇAISE) 15 mm 19,00
THE SASSY (ADULTES) 375,00	SAMURAI SHODOWN 375,00
W A SOCCER 325,00	SAMPLE 3 3 79,00
WASH BACK 375,00	TEAL OF PHAROS 275,00
WASH STICK (POUR SIMULATION) 499,00	SEWER SHARK 375,00
WING NIGHTMARE 275,00	SHAGON WAVE 375,00
WING 275,00	SHERLOCK HOLMES 249,00
WINGERS 299,00	SHOCK WAVE 375,00
WINGERS WARR 399,00	SHOCK WAVE OF JUMPSTATE 375,00
WINGERS WARR 399,00	SLAM AND JAM 375,00
WINGERS WARR 399,00	SPACE WALK 369,00
WINGERS WARR 399,00	SPACE PRINCE 369,00
WINGERS WARR 399,00	STAR BLADE 375,00
WINGERS WARR 399,00	STAR COMBAT 375,00
WINGERS WARR 399,00	STAR STREET FIGHTER 2 375,00
WINGERS WARR 399,00	SUPREME BATTION 375,00
WINGERS WARR 399,00	SYNDICATE 375,00
WINGERS WARR 399,00	THEME PARK 375,00
WINGERS WARR 399,00	TOTAL ECLIPSE 299,00
WINGERS WARR 399,00	VIRTUOSO 375,00
WINGERS WARR 399,00	WAY OF THE WARRIOR 349,00
WINGERS WARR 399,00	WING COMMANDER 3 369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00
ALONE IN THE DARK 399,00	ALONE IN THE DARK 399,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 490 F

ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00
ACE COMBAT 499,00	ACE COMBAT 499,00

NEC

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT 399,00
GRADATION 399,00
RETURN OF ZORAK 399,00

CD

3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00
3X 3 EVIL 349,00	3X 3 EVIL 349,00

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUESS 3 590 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00
3X NIGHT TRIP 399,00	3X NIGHT TRIP 399,00

SATURNE

SATURNE (VFI - VIRTUA FIGHTER DESPO.

ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00
ASTAL JAP 499,00	ASTAL JAP 499,00

NEO GEO
...TET SWIT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F.
...CARTE DU PARCOURS 290 F

3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 2990 F

3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00
3 COUNT BOUT 399,00	3 COUNT BOUT 399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Violette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom : _____ Prénom : _____
Code Postal : _____	Ville : _____	Adresse : _____
Age : _____	Téléphone : _____	Signature (signature des parents pour les mineurs) : _____
Je joue sur : <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIE <input type="checkbox"/> GAME BOY <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGA CD <input type="checkbox"/> GAME GEAR <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> NEO GEO <input type="checkbox"/>		
TOTAL A PAYER : _____		
* CDE COM-TOM		
cartouches 40Frs / consoles 90Frs		

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° _____
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -
Date de validité : _____ Signature : _____
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSEMO
Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

DOSSIER

A new wave of technology

Il y eut la VideoPak, l'Atari VCS 2600, l'Intellelevision, la CBS Colecovision à laquelle succéda la vague des CPC Amstrad et autre Commodore 64. Puis revinrent les consoles avec la Nes et la Master System. Tout alla ensuite très vite. Game Boy, Game Gear, Megadrive, Super Nintendo, Mega CD, Megadrive 32X, 3DO, Jaguar et aujourd'hui Saturn et dès septembre PlayStation. Alors que la nouvelle console 32 bits "nouvelle génération" de Sega est aujourd'hui en magasin ou presque, et que la PlayStation ne devrait

plus tarder à montrer le bout de son cyber-nez, Joypad vous propose de faire une mise au point sur ces deux consoles. Entre les deux, votre cœur balance: normal, les deux machines sont équivalentes même si certains détails viennent les différencier. Afin que vous puissiez réfléchir durant tout l'été, Joypad fait le point sur ces deux consoles qui révolutionnent le bon vieux concept du jeu vidéo, tel que bon nombre de personnes le conçoivent aujourd'hui.

LA REDACTION

Fiche TECHNIQUE

Processus (32)

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

Notes

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

Vues

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

Autres

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

Support/Média

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

Équipement/Accessoires

- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM
- 1600000 octets de RAM
- 1600000 octets de ROM

SEGA SATURN



: la b

C'est désormais une certitude, la Sega Saturn sera en vente courant juillet de cette année. Plus de cinq ans après le lancement de la Megadrive, c'est donc au tour de la nouvelle machine 32 bits de la firme nipponne d'être envoyée sur le front, à une période clé de l'histoire des consoles, puisque Sony se lance pour la première fois dans la bataille, et que Nintendo n'en finit pas de fourbir ses armes... Pour en savoir plus sur la puissance de feu de la console au nom de planète, empruntons le sentier de la guerre... Paix, mes frères !



Sega : une "success story"

Fondée en 1954 au Japon par un américain du nom de David Rosen, "Service Games" - c'est son nom de l'époque - a pour premier but de développer des jeux de forme très simple. Dès 1956, ce même Rosen importe des États-Unis ce que l'on appellera aujourd'hui des bornes d'arcade, destinées aux militaires des bases américaines. C'est en 1965 que le nom de "SEGA", diminutif de Service Games, est définitivement adopté. Après de nombreuses innovations dans le domaine, et un crash du marché du jeu vidéo dans les années 1983 et 1984 - dont elle se relève malgré tout - la firme de Tokyo éclate véritablement en 1986 en introduisant pour la première fois un système vidéo-ludique dans les foyers : la Master System. Une machine 8 bits était

née ! Trois ans plus tard, elle récidive avec la célèbre Megadrive, première console 16 bits qui, encore aujourd'hui, est l'un des atouts majeurs de Sega. Plus tard viendront la Game Gear, la portable couleur, Sonic le héros, le Mega CD, puis les titres forts en Arcade tels Virtua Fighter, Daytona USA, le 32X (première 32 bits) et enfin... la Saturn, considérée par beaucoup comme l'arme absolue.

Saturn : A star is born !

Cette nouvelle console, aux lignes très arrondies et flanquée d'une superbe dorure noire pour la version européenne et américaine, qui a été lancée au Japon en novembre 1994, et qui arrive donc en France début juillet de cette année, est le fruit d'un long travail de chercheurs et développeurs de la compagnie. D'aucuns disent qu'il a fallu près de deux longues années pour en arriver là... Aidé du constructeur renommé Hitachi, le concepteur des processeurs 32 bits "SH-1" et "SH-2" (cf. fiche technique), Sega a semble-t-il mis tous les moyens de son côté pour mettre au monde son rejeton. Après être passé maître dans le domaine de l'Arcade (qui représente plus d'un tiers de son chiffre d'affaires !), du parc à thème (Joypolis), après avoir vendu des dizaines de millions de consoles, portables ou bien de salon, après avoir lancé une chaîne de jeux sur le Câble aux États-Unis, avoir pris près de 50 % du marché mondial des consoles (Nintendo restant leader), il était normal que Sega n'en restât point là ! La Saturn, première console d'une nouvelle génération sera donc l'objet de toutes les attentions dues à son rang. D'ores et déjà, une centaine de jeux sont en préparation, et le nombre des éditeurs tiers dépasse désormais les 200...



Amusez-vous à créer votre propre histoire en jouant à Sonic the Hedgehog 2, Virtua Fighter 2, Daytona USA et Virtua Fighter 2. Les jeux Sega Saturn sont disponibles à partir de 1995.

est lâchée cet été en France.

Sega, un savoir-faire reconnu

Évidemment, on ne pourra s'empêcher de se demander si les capacités techniques de la Saturn sont à même de lui permettre de rivaliser avec celles de la concurrence, notamment la PlayStation de Sony, qui deviendra dès la rentrée son rival direct. En réalité, le problème n'est pas là. Ou plutôt, il l'est mais à un degré moindre que ce que l'on pourrait penser. En effet, il ne suffit pas de produire la console la plus puissante au monde si aucun éditeur ne suit (hypothèse d'école) ou si des titres forts se font rares ou inexistantes (hypothèse vérifiée pour certains...). De même, lorsqu'on est nouveau dans le milieu et depuis quelques mois seulement (c'est le cas de Sony), le manque d'expérience peut se faire cruellement sentir, même pour un géant. Console surpuissante n'est pas forcément synonyme de jeux fabuleux. Ce qui fait le succès d'une machine, c'est avant tout le savoir-faire du constructeur-éditeur ou bien tout simplement des autres développeurs. Dans

domaine, Sega a toujours été au sommet, en créant au besoin une mascotte (Sonic), ou des titres très forts, souvent basés sur ses succès en Arcade (Virtua Fighter, Daytona USA ou bientôt Sega Rally et Virtua Fighter 2). Rien que pour ces deux premiers titres, Sega a vendu des centaines de milliers de Saturn au Japon. Pays, faut-il le rappeler, dans lequel il avait toujours connu des difficultés d'implantation. Preuve s'il en est, que la qualité du software (logiciel) et du hardware (machine) sont des éléments étroitement liés. Et puis, Sega reste Sega. C'est-à-dire un nom reconnu dans le monde entier, et que l'on associe immédiatement aux jeux vidéo. Le fameux slogan "Sega, c'est plus fort que toi" est désormais entré dans les mœurs. La Saturn peut décoller tranquillement, la rampe de lancement est solide...

Indispensable pour jouer à des jeux d'arcade tel Virtua Fighter 2.

Voici la première "console" du monde 32 bits lancée sur le port européen et parue chez les personnes de se connecter pour jouer au même jeu.



SATURN: le pour et le contre

- Grand succès commercial
- Un savoir-faire reconnu
- Titres forts devenus de l'Arcade
- Carte Joystick SEV "Blaze"
- Nombreuses licences dans tous les domaines
- Nombreuses extensions (wallet, saut, guidon...)
- Concurrence féroce à la PlayStation ?
- Le prix de la console
- Incompatibilité des logiciels
- Moyens financiers engagés ?
- La diversité des machines Sega n'est-elle pas un handicap ?

dans cette version. Qu'importe, le plaisir est total, du début à la fin. Et puis, on n'a pas l'occasion de "piloter" un cheval tous les jours. Pas de nouvelle console sans un jeu de sport ! Et de football en l'occurrence, avec International Victory Goal (Victory Goal tout court dans la version japonaise). Cette fois, vous allez pouvoir jouer avec les meilleures équipes internationales, à savoir Brésil, Italie, Argentine, Allemagne, France et consorts. Au menu, plusieurs vues différentes, un mode "replay" où l'on peut zoomer à loisir, et tous les coups du football ! Le fin du fin ! Le jeu à quatre simultanément ! Vous avez dit convivialité ? Clockwork Knight, le premier jeu de plates-formes de la console tient amplement ses promesses, tant au niveau technique qu'au niveau de l'intérêt. Après une introduction tout en beauté et en lyrisme, le jeu tire énormément parti des capacités de la console : mapping, zooms, rotations, boss gigantesques, bref, la panoplie complète d'un jeu 100 % réussi ! Viendront ensuite, courant août, des titres comme Pebble Beach Golf, un jeu... de golf, Myst, le jeu d'aventure devenu un hit mondial et Panzer Dragoon, le jeu le plus original et le plus fantastique depuis des années, puisque dans ce shoot'em up, vous êtes sur le dos d'un dragon ! On n'oubliera pas non plus Astal, un jeu de plates-formes dans le style dessin animé, d'une beauté à couper le souffle, ou encore Virtual Hydlide, un jeu d'action/RPG à la fois glauque et envoûtant !

Time 02:01:04 Score 00000000
Life 591/600



Virtual Hydlide



Panzer Dragoon



Panzer Dragoon



Astal Saturn



Astal Saturn



Astal Saturn

Les jeux du futur : résolument RPG... et basique... et action et tout le reste ! Mais si part Virtual Hydlide, il n'y a aucun titre RPG et encore moins d'action/aventure sur la Sega Saturn. Qu'à cela ne tienne ! Les jeux du genre vont bientôt fleurir sur les consoles japonaises durant cet été. À partir de là, on peut raisonnablement penser que des titres forts tels que Shining Wisdom (type Zelda), Rity-Earth (action/RPG mixé avec du Secret of Mana 2 1), Blue Seed (100 % RPG) et Rygiard Saga (type Shining Force) seront traduits en langue française, et qu'ils connaîtront le succès qu'ils méritent. Nous n'en sommes pas encore là, mais il est certain que Sega ne peut négliger cette "clientèle" de plus en plus grandissante dans le genre. Il oubliera pas non plus que Virtua Fighter 2, version entièrement repackagée ainsi que Sega Rally, le plus beau jeu du monde actuellement en Arcade, sans oublier Virtua Cop, seront également de la partie pour les futurs jeux de la marque sur 32 bits. Alors, avez-vous fait votre choix ?

DERNIERE MINUTE...

Selon toute vraisemblance, il se pourrait bien qu'en définitive la Saturn soit vendue aux alentours de 2 900 F... Ne pouvant confirmer ou infirmer cette information de dernière minute, nous n'exprimerons pas d'opinion ou d'avis personnel. "Wait and see" comme disent les Britanniques.

fiche
TECHNIQUE

Processor principal: 32 bits RISC (R3 V=4)
 Memory cache: 4 K (instruction), 1 K (data)
 Frequency /u processor: 33 MHz
 Memory SDRAM: 12 M (principal), 9 M (cache)
 4 M (cache L)

Spills: 4000 litres or more, even at higher flow rates possible
 E-cases: 14,7 million
 Resolution: 1625 x 224 / 140" x 98"
 Ellen: 300,000 polypropylene sheets per minute
 140,000 metres (16,000 sheets)

Polygram: 4.50 (DIN) per one side, 7.50 (DIN) on
two sides

Professeur : ALYON Aaly.
 Durée : 24 min.
 Intégration de la digitalisation : 44,1 kHz, 16 bits.
 Effets : Reverb, delay, etc.

Fracture plates: full screen, full size
Tare weight: 35 minutes per CD-ROM

Math 101: Memory Card

100

Vendor: Avitel, SYMS, HESC

- ✦ Puissance du groupe Sony
- ✦ Un budget colossal pour le lancement en Europe
- ✦ La côté pratique de la memory card pour les copies de sauvegarde
- ✦ Un nombre très élevé de développeurs
- ✦ L'atout système 22 de Namco pour cette console

- Incompatibilité des softs
- Inexpérience dans le domaine des jeux vidéo
- Pas de sauvegarde sur le système
 - Prix de la console ?
 - Pas d'adaptation de grands jeux d'arcade

Si vous possédez encore le premier numéro de Joypad (septembre 91), vous pourrez découvrir une news parmi tant d'autre avec le schéma d'une console annoncée en partenariat par Nintendo et Sony (Nintendo s'est rapidement retiré du projet ensuite). Son nom : la PlayStation (sans S majuscule au milieu). Cela fait donc quatre ans que Sony pense à sortir une console de jeux vidéo dite «de salons», et à la rentrée prochaine, ce sera chose faite en France. Sortie depuis décembre dernier au Japon, la console fait partie de la nouvelle génération 32 bits. Sans vous assommer de notes techniques, vous devez savoir que les informations qui circulent dans une console passent par des petits fils dans ce que l'on appelle des bus de données pour ensuite être traitées par un cerveau central, le processeur. Dans le cas de la PlayStation (avec un S majuscule au milieu s.v.p.), le processeur central est de 32 bits et les bus de données aussi. Tout va donc plus vite que dans une console 16 bits : on peut traiter davantage d'éléments à l'écran, on peut gérer de nouvelles techniques comme les polygones, le mapping ou l'éclairage (Gouraud Shading) sans parler des effets spéciaux infinis. Vous l'avez compris, la PlayStation surpasse les possibilités techniques des consoles 16 bits. Le support aussi change, puisque les jeux PlayStation sont stockés sur des CD-Rom de même taille que des CD audio classiques, mais qui contiennent les graphismes, le programme et les sons du jeu. L'avantage de ce support est la taille mémoire qu'il peut supporter, jusqu'à 250 fois celle d'une cartouche 16 MB. La résolution est, elle aussi, impressionnante tout comme l'est le nombre de couleurs affichable. Vous en serez convaincu en lisant la fiche technique que nous vous livrons ici. Profitez-en pour découvrir les coprocesseurs qui assistent le R3000A, le processeur central. La PlayStation étant dédiée aux jeux vidéo, ces coprocesseurs sont présents comme ils l'étaient dans les consoles 16 bits, mais certains d'entre eux attirent l'attention comme le GTE (Geometry Engine) qui gère les polygones dont tous les jeux novateurs font appel en ce moment. Bref, la console va permettre aux créateurs les plus entreprenants de concevoir des jeux plus complexes sans aucun ralentissement. Face à cette

débauche de technique, on est en droit de se demander quel sera le prix de la PlayStation. À l'heure où nous bouclons Joydard, Sony n'a toujours pas désiré communiquer de prix officiel pour la sortie de la machine. Le pack comprenant la console et une manette est déjà annoncé à 2 099 francs dans le catalogue de la Redoute, mais il semble que ce prix soit légèrement inférieur à celui qui sera pratiqué chez les revendeurs. (Ne vous inquiétez pas, on n'en sera pas loin [source officieuse]). Le prix des jeux sera inférieur à 400 francs. Rendez-vous donc en septembre prochain pour la sortie officielle de la PlayStation.

**sony et
namco**
L'AMOUR FOU

C'est officiel, les jeux Namco (Ridge Racer, Tekken, Starblaze Alpha...) pour PlayStation seront distribués en France par Sony Computer Entertainment Europe. La distribution, désormais plus que lucrée dans le milieu du jeu vidéo, tombe donc entre les mains de M. PlayStation himself. Alors que d'autres éditeurs français ont aligné sur pour récupérer les excellents produits Namco, Sony C.E. les aura tous grillés au pochoir. Cet accord à long terme représente la batelle de 100 millions de dollars. La fin justifierait-elle les moyens ? En tout cas, une chose est sûre, le mois de septembre devrait voir Sony passer à la vitesse supérieure. Gildas, Sega, Nintendo, Atari, Sony... la guerre aurait-elle enfin véritablement commencé ?

l'arène du jeu



la playstation SUR LES PLACES CET ÉTÉ !

Sony fait cet été le tour des plages avec ZUP, M6 et le "Tour de France à la voile". Présents dans un gigantesque camion, les PlayStation ont fermé voir de toutes les couleurs à ceux qui veulent en savoir plus sur les consoles "nouvelle génération". Au programme, Ridge Racer, Tekken, Battle Arena Toshinden et aussi Wipe Out ! L'occasion rêvée de jouer aux jeux en avant-première, présent sur les plages, le camion sera à : Dieppe le 07/07, Le Touquet le 08/07, Quiberon le 12/07, Furus Guleac le 13/07, Le Poulitruen le 16/07, Vannes le 17/07, Pornichet le 19/07, Les Sables d'Olonne le 19/07, Port Bourgenay le 20/07, Châteaubillon le 23/07, St Georges de Chalon le 26/07, Canet le 28/07, Vals le 03/08, Sète le 06/08, La Grande Motte le 09/08, Palavas le 13/08, Hyères le 16/08, Le Lavandou le 20/08 et à Fréjus le 23/08.

LES accessoires

Memory Card

Né possédant pas de sauvegarde interne, la PlayStation permet néanmoins de sauvegarder des données grâce à un système de cartes que l'on insère au-dessus du port manette. Il est possible d'insérer deux cartes (une par manette) afin de copier ses sauvegardes sur celles d'un ami. Le prix n'a pas été communiqué par Sony.



La souris

Un deuxième accessoire sera disponible rapidement et permettra de faire croire à ses parents que la PlayStation est un puissant ordinateur sur lequel on révise ses cours. Une souris, ça fait très sérieux ! Mis à part cette utilité bien pratique, la souris servira à des jeux comme A-Train ou Starblade Alpha. Prix non communiqué encore.



Manette

La Manette sera la seconde manette officielle Sony, et vous la trouverez au même moment que la sortie de la console. Fabriquée directement par Namco pour Ridge Racer, elle convient parfaitement pour tous les jeux de course. Prix non communiqué.





TOH SHIN DEN



RIDGE RACER



MOTOR TOON

LES jeux

Une dizaine de titres sont prévus pour la sortie de la machine, et l'un peut être certain qu'ils serviront à la fois à ceux qui s'agit pour la plupart de jeux déjà sortis depuis plusieurs mois au Japon. Les trois premiers distribués par Sony seront Ridge Racer, Toh Shin Den et Tekken. D'autres jeux venant d'Europe seront disponibles à la sortie de la machine, et l'on pense notamment à Wyper-out et Destruction Derby de Polygram, Hyper Formation Soccer de Human ou encore Jayman d'Ubi Soft. Les grands aux alentours suivront comme Oblivion (Acclaim) ou Phalline pour ne citer qu'eux. Nous avons déjà découvert plusieurs de leurs projets sur PlayStation, et l'année 95/96 s'annonce prolifique en matière de jeux. Avant le petit tour d'honneur des jeux disponibles à la sortie de la console prévue pour septembre, adorons-nous un peu sur ce qui est le jeu principal de nouveau. Nous n'étions plus sans mentionner la puissance technique de la machine, comparée à ce qui se faisait jusqu'à maintenant en matière de 16 bits. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous avez luupé la page précédente. On peut classer les jeux PlayStation à venir dans deux catégories : les jeux classiques 2D et les jeux 3D utilisant les polygones. Dans les deux cas, les fameux styles de jeux sont représentés avec de l'action, de l'aventure, etc. La nouveauté vient des jeux 3D utilisant les polygones. C'est la cas des premiers jeux Ridge Racer, Toh Shin Den, Tekken, Wyper-out, Destruction Derby et Jayman. Pas d'inventaire dans le style de jeu (avec jeux de combat et de tir, de course, de aventure), mais une révolution en matière de technique : l'utilisation des polygones. Depuis l'arrivée de cette technique dans les salles d'arcade, il fallait pouvoir rendre celui-ci sur une console de salon, et Sony a réussi ce pari. Ridge Racer (Namco) vous met au volant de la belle voiture de sport de la firme d'arcade de Namco, et l'on peut vous assurer que la rendu du jeu se rapproche très fortement de la version originale. Toh Shin Den (Takara) est un jeu de combat en 3D utilisant les polygones, et qui reprendra tous les vieux loup qui ont joué à tous les jeux Takara ces 16 bits. La nouvelle technique des polygones permet un réalisme impressionnant dans la réalisation des coups : on se croit au beau milieu du combat, et les angles de vue changent selon la position des personnages. Dans le même style,

Tekken (Namco) propose aussi des combats 3D, et plus encore que Ridge Racer, cette conversion se rapproche de la version originale d'arcade. En fait, pour la première fois dans le monde des consoles, on se trouve face à un jeu rigoureux, sans aucune concession à un jeu d'arcade qui n'a pas dix ans. Pour revenir aux jeux plus classiques, vous pourrez trouver un superbe jeu de plates-formes 2D à la sortie de la console : Jayman (Ubi Soft) que nous avons testé dans ce numéro. Deux autres jeux 2D intéressants sortiront rapidement : Raiden (Salse et distribué en France par la société Ocean des supermarchés) et Gunners Heaven (SCE). Le premier est une compilation des deux shoot-thump-up sortis en arcade sous le même nom, et le second est un jeu de plates-formes et de tir à première vue façon Top Gunner sur N64. Parmi les autres titres intéressants qui suivront rapidement la sortie de la console, on peut citer Mortal Kombat 3 qui sera sans doute la version se rapprochant le plus de l'arcade grâce au joystick et à la machine en matière de gestion des quêtes. Ces derniers sont un effet particulièrement spectaculaire en matière de Mortal Kombat. Pour revenir aux polygones, Motor Toon vous proposera des courses éblouissantes dans un univers de cartoons en 3D. Dans ce jeu, vous pourrez jouer à deux simultanément grâce à un système d'écran split, un deux. Un autre titre d'annonce qui nous a déjà plu est celui de Jumping Flash!, une simulation de l'escalade à la manière d'un jeu de plates-formes 3D. Dans ce jeu de plates-formes nouvelle génération (quoique entièrement en 3D), vous devez passer votre temps à faire sauter des plates-formes en plates-formes. Une dernière catégorie de jeu n'a pas été abordée, il s'agit en conclusion : l'aventure, la simulation et le RPG. C'est sans doute ce genre qui permettra à un nouveau pan de joueurs de découvrir la machine high-tech de la PlayStation, un public plus jeune et moins masculin peut-être. Les possibilités semblent en effet illimitées en ce qui concerne les jeux de simulation, et il y a fort à parier que de nombreux albums de jeux micros PC seront déjà en cours d'adaptation sur la console. Alors, action 2D, courses et bastions 3D, simulation et aventure, qu'allez-vous choisir sur PlayStation ? Ne vous inquiétez pas, on est là pour ça. Alors rendez-vous à la rentrée pour les tests de tous ces jeux dans Joyeux !



RAIDEN PROJECT



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Addams Family Values

NEW

Un jeu d'horreur dans lequel vous incarnez l'Oncle Finkel qui doit sauver le petit cousin de la famille, Robert. Un jeu d'horreur d'exception, pour ceux qui aiment le jeu d'horreur !

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

Fever Pitch Soccer

NEW

Un jeu de football pas tout à fait comme les autres... 50 équipes de différents continents, des centaines de joueurs différents, et surtout pour chaque équipe un joueur aux qualités très spéciales, qui est le plus de la saison. C'est un simulateur de Manager professionnel pour ceux qui veulent, sans être coach, voir des clubs professionnels en action.

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

Disponible dans tous les magasins Micromania !
La Playstation de Sony
modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz

Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip 33 MHz
- Mémoire : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphiques : 16 millions de couleurs, polygones et processeur 32 Bits spécialisé en animation 3D (340 000 polygones par seconde), mapping, parallaxing en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux, et son stéréo.

OBELIX

NEW

C'est en rapportant pas qu'un village gaulois lui restera ; à l'instar d'un héros de l'épopée de la Gaule, Obélix et Astorix doivent aller de faire le tour de l'empire et du monde : un objectif qui leur a été donné par les 25 royaumes et dans les 16 années de l'histoire. Un jeu le plus grand de l'année !

Disponible sur Super Nintendo

Des Méga Promos Megadrive

FIFA 95	249 F
NBA Live 95	249 F
Rugby 95	249 F
NHL 95	249 F
Urban Strike	249 F
PGA Tour 3	249 F
Syndicate	249 F
Shaq Fu	129 F
Mr Nutz	149 F
Warlock	199 F

Des Super Promos Super Nintendo

Micromachines	199
Hyper Volleyball	199
Legend	199
Bombberman 2	199
Jordan Adventure	199
Indiana Jones	199
Syndicate	149
Dragon	149
True Lies	199
Shaq Fu	149

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION

NEW ACE COMBAT

La meilleure simulation de vol jamais réalisée !

NEW DRAGONBALL Z

Une simulation et une jouabilité parfaites avec cette superbe adaptation du DIZ !

NEW VAMPIRE

Le meilleur jeu de la saison !

NEW ARC THE LAD

Le meilleur jeu de la saison !

NEW PHILOSONA

Le meilleur jeu de la saison !

3615 Micromania

Découvrez le Grand Jeu de l'Été

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port **GRATUITS*** et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Téléphonez au 92 94 36 00 ou par 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.

MICROMANIA

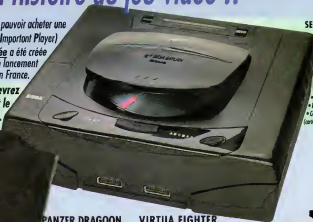
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

SEGA et MICROMANIA vous offrent une chance unique de participer à l'histoire du jeu vidéo !!

Soyez l'un des 1 000 privilégiés en France à pouvoir acheter une **Sega Saturn Edition Spéciale VIP (Very Important Player)**

Cette **Série Limitée** a été créée pour célébrer l'événement que représente le lancement officiel de la console 32 Bits de Sega en France.

Avec chaque exemplaire vous recevrez le **T-Shirt exclusif SEGA SATURN** et le **Certificat d'Authenticité**.



SEGA SATURN FRANÇAIS
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
• 5 Microprocesseurs
• 32 M Bits • Bus • 4 M Bits
• Graphismes : 320 * 240 * 4 * 16 en 16 millions de couleurs. 300 000 poly.
• Mapping, Real shading, geometrical shading, rotation, 5 plans de scrolling
• Son stéréo 16-bit • PCM Yamaha • 32 canaux
• Lecteur de CD Rom double vitesse (300K/s)
• Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (Carte MP3), CD graphics.



ATTENTION !
Série Limitée

Payer en plusieurs fois avec la Carte Aurore

DAYTONA USA



PANZER DRAGON



VIRTUA FIGHTER



Livré avec la Console



MICROMANIA

LES NOUVEAUX D'ABORD !

La SEGA SATURN EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes
Cœur de Paris
101 - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2

Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Tél. 67 25 04 99

MICROMANIA EURALLIE

Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VILVIZY 2

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ÉTOILE

Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1 371 + 10000)



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

n	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage **25% en GRATUIT** pour toute commande supérieure à 250 F

Prévoir : ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Telle à payer = F

Réglement : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en espèces 35 F) pour frais de remboursement N° de mandat (Voucher)

Sélectionnez votre ordonnance de jeux : ☐ 300 ☐ PC 3 P ☐ PC 03 Bon ☐ GameBoy ☐ MegaDrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Atari

Nom Adresse

Codo postal

Tel. Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration

Signature

Commandez par tél. 92 94 36 0
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Seul sur les Consoles. Remise d'Offre aux clients de la carte de réduction de 50 F. IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 septembre 95. Les commandes de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance.

OCÉAN MANCHESTER

L E C Œ U R D U M Y T H E

Océan débute sa grande croisade pour les 16 bits, alors que tout le monde se tourne en ce moment vers les 32 bits. Il est vrai que le parc des nouvelles consoles n'est même pas ouvert en Europe, et il faudra attendre de longs mois pour qu'un nombre suffisant de ces machines soit vendu dans notre beau pays. En attendant, il reste de beaux jours pour les 16 bits, et Océan le clame haut et fort. Pour mieux nous en rendre compte, Joypad s'est déplacé à Manchester où se trouve le QG d'Océan, une petite usine à rêves...

Olivier



OCEAN MANCHESTER



JOHN OLDHAM est External Development Manager : il s'occupe des jeux créés par d'autres équipes que celles d'Océan mais édités par Océan.



Un des graphistes qui travaille sur *Dawn of Darkness*, le *Doom* de la PlayStation.



Ce graphiste modélise les vaisseaux de *HMS Carnage* sur PlayStation.



Pris sur le vif dans une des salles de développement de *Dawn of Darkness*.



sujet 32 bits, je peux vous dire qu'Océan nous prépare quelques jeux sur PlayStation qui valent leur pesant de cacahuètes grillées.

DES JEUX PLAYSTATION ET SEGASATURN EN PRÉPARATION

Quatre jeux Saturn et PlayStation sont au début de leur développement, des jeux monopolisant une quinzaine de personnes chacun et planifiés sur un an et demi de développement, rien que ça ! Je ne vous parlerai donc pas de *Devil of Darkness* (PlayStation), un gigantesque *Doom* ce déroulant dans une ville bourmée de zombies en décomposition. Ce jeu propose un degré de réalisme extraordinaire et surtout permet de se

Camouflé en pleine ville de Manchester, les locaux d'Océan renferment plusieurs étages de bureaux bourrés de jeunes talents qui travaillent pour vous, heureux lecteurs. On trouve, outre les bureaux administratifs classiques, une gigantesque salle de tests, des kilomètres de bureaux dont chacun d'eux est réservé à une équipe travaillant sur un jeu, et un étage entièrement consacré au développement 32 bits. Dans ce dernier, chaque jeu en préparation nécessite plusieurs salles dont celle réservée aux graphistes qui modélisent les univers, ou encore celle réservée aux programmeurs qui codent des milliers de lignes de langage C ou d'assembleur. Sans trop nous étendre sur le



balader vraiment partout dans la ville. Je ne vous parlerai pas non plus de *Silver* (PlayStation et Saturn) qui est une sorte de *Zelda* en 3D avec des personnages modélisés en polygones. Et si je vous présentais ce jeu d'aventure et d'action à la Lucas Art basé sur les personnages du cartoon *Henna Berbers* (Scoubidou, Satanas et Diabolo, les Flintstones), qui a la particularité de réunir tous les héros connus HB et qui n'a pas encore de nom ? Ou encore un jeu de simulation et d'action à la *Panzer Dragoon*, baptisé *Carnage*, toujours sur PlayStation et SegaSaturn prévu pour octobre 96, un jeu développé sur Silicon Graphics avec des avions et des tanks modélisés sous 3D studio ? Mais non, soyons patients car ces jeux n'en sont qu'à leurs balbutiements dans l'entre d'Océan Anglet, et vos PlayStation de dans un an en seront d'autant plus heureuses l'année prochaine lors de la sortie de ces jeux.

ACTU 16 BITS CHEZ OCEAN : WORMS VA VOUS RENDRE FOUS !

Revenons donc à nos moutons à 16 pattes et commençons par un jeu complètement fou et répondant au doux nom de *Worms*. Il s'agit





MISSION IMPOSSIBLE SUR SUPER NINTENDO EN ATTENDANT L'ULTRA 64

Tiré du film qui sortira bientôt sur les écrans du monde entier et qui met en scène les héros du feuilleton que les couche-tards connaissent par cœur (la série a écumé toutes les chaînes et notamment l'ex-5) Tom Cruise en est la vedette, et pour une fois il n'a pas été digitalisé pour les besoins du jeu sur Super Nintendo, les graphistes se sont simplement contentés de dessiner son personnage. Le jeu est en effet un transfüge de flashback et reprend aussi un jeu répondant au même nom et sorti sur micro il y a bien longtemps. Il s'agit d'un jeu de plates-formes en vue de profil avec des actions bien précises à réaliser, le plus souvent basées sur des énigmes rapides ou des pièges qu'il faudra aporocher en appliquant certaines tactiques. Attention au scoop : c'est Mission Impossible qui a été choisi pour être adapté sur Ultra 64 chez Océan. Mais cette version 64 bits sera tout à fait révolutionnaire. Plus rien à voir avec un jeu de plates-formes. Mission Impossible NU64 devrait avoir l'allure d'un jeu d'action 3D, mi-Doom, mi-Alone in the Dark.

WEAPONLORD DE NAMCO

Encore un jeu de baston à la Street Fighter II sorti par Namco au Japon, et dont Océan a les droits. L'originalité du jeu tient dans l'utilisation des armes blanches : épées à deux mains, couteaux, messes d'armes, marteaux de guerre, etc. Le jeu est gorgé de gerbes de sang, ça calme ! Sept "gros bills" issus d'un univers d'"heroic-fantasy" participent à un tournoi qui permettra de sélectionner le maître des armes, le seul capable de vaincre Demon Lord. Ce jeu de baston pur et dur possède une pléthore de coups spéciaux et est en train de bien marcher aux États-Unis : c'est d'ailleurs ce qui a poussé Océan à le sortir en Europe. Un jeu signé Namco.

WATERWORLD SUR SUPER NINTENDO

La dernière folie d'Hollywood s'appelle Waterworld, et a coûté tellement cher à Kevin Kosner, son réalisateur et producteur, que ce dernier se demande bien comment il va réussir à éponger tout ça. D'autant que le film se déroule dans l'eau. Pour le jeu vidéo, les moyens ont été nettement moins ambitieux, puisqu'il s'agit d'un bon vieux jeu à progression mêlant action et aventure.

La partie principale du jeu est donc axée sur la progression en vue de profil, mais l'on se retrouve bien souvent sur le fameux catamaran du film, embarcation qui va d'étoil en étoil. Dans cette phase du jeu, le catamaran se retrouve continuellement poursuivi par une meute de petits navires ennemis qu'il doit canarder. Le bateau glisse avec une fluidité assez étonnante et un réalisme qui fait plaisir à voir sur Super Nintendo. Lorsque l'on atteint un atoll, on découvre un nouveau stage en vue de profil avec des bonus à collecter, des armes à trouver, et évidemment des tonnes d'ennemis avec qui faire connaissance. Certains niveaux sont sous-marins et il faut nager pour survivre, c'est la vie ! Un système complet d'armement avec un écran d'options rend le jeu proche d'un jeu d'aventure, sentiment renforcé par les objets à découvrir et qui sont nécessaires à la bonne progression du jeu. Bref, il y en aura pour tout le monde dans cette adaptation de Waterworld prévu sur Super Nintendo, Megadrive, Saturn, Game Boy.

d'un jeu à la Lemmings, mais dont le principe est différent, encore plus simple en fait. Simple dans l'idée, ce principe reprend le bon vieux jeu qui permet à deux joueurs de se canarder à distance chacun leur tour. Vous savez, les vieux jeux qui vous plaçaient de chaque côté d'une montagne et qui vous permettaient d'utiliser un canon pour tirer sur l'autre, le premier détruit par l'autre étant désigné comme vainqueur. Dans Worms, chacun des quatre joueurs prévus sur Super Nintendo et Megadrive avec des multi-adaptateurs) possède une équipe de petits personnages avec le nom marqué au-dessus de leur tête. Chaque joueur peut utiliser une quinzaine d'armes en sachant que le principe ne permet qu'une action à chaque fois. On peut s'approcher d'un ennemi et lui asséner un "Dragon Ball Punch" (façon Lemmings, c'est hilarant) ou encore tirer une missile à tête chercheuse à distance, c'est selon... Très prenant à plusieurs, ce jeu est vraiment un exemple intéressant de ce que l'on peut appeler la convivialité sur console (je pense à Bomberman). Prévu pour la rentrée sur 16 bits, Worms sera plus beau sur 32 bits avec des zooms dans les deux sens, les plus intéressants permettant une vue générale du terrain, chose impossible sur 16 bits.



CHEZ Océan LOBO FAIT LE BÔ



Lobo. Un nom plutôt énigmatique qui définit l'un des héros les plus violents de la BD américaine. Avec Lobo, on ne fait pas dans la dentelle. Le voici tantôt au paradis pour faire un carton sur les anges - alors y'a des plumes qui volent partout - et mettre la main sur le Père Noël, ou tantôt en prêcheur haranguant la foule pour exploiter la crédulité de la plèbe. Tueur d'Aliens, mannequin, chanteur... Lobo est un véritable robot ménager : il fait tout, et tout se termine toujours pas un bain de sang. Bras droit démesuré pour des "méga-pains", peintures de guerre sur le visage et cynisme de bon aloi, Lobo est un être unique... et c'est tant mieux !

Océan et l'équipe de Mark Rogers (citoyen britannique d'origine) ont décidé de faire de Lobo un jeu de baston violent et sans état d'âme. Alors que la version du jeu présentée lors du dernier salon E3 à Los Angeles subit actuellement de sérieuses retouches, suite à la surprise nommée Killer Instinct, Joypad décide de vous en dire un peu plus sur ce jeu de baston pour Super Nintendo et Megadrive qui se retrouvera en fin de compte soit sur Ultra 64, soit sur Saturn et PlayStation, la décision sur les développements futurs n'étant pas encore prise.





C'est ici que travaillent les développeurs d'Ocean et America. Illustrant l'adage selon lequel qu'on ressemble à soi-même, Ocean a choisi ses locaux près de chez le créateur Tetsuya.



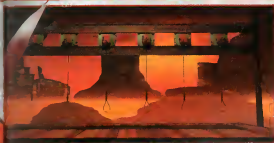
Les personnages du jeu ont été sculptés avant d'être numérisés. Une fois les données dans l'ordinateur, il ne restait plus qu'à se servir des enregistrements de Motion Capture pour animer ces personnages.



Mark Rogers travaille aussi actuellement sur le développement du jeu Water World sur Saturn, mais aussi Virtua Boy. Vold ici la maquette d'un bateau que vous retrouverez très bientôt au cinéma.



Perdu au fin fond d'un bar, notre ami - je dis ami pour éviter de m'attirer ses foudres, vu le mec - Lobo sirota tranquillement une boisson du coin. Sur le mur qui lui fait face, cinq affiches attirent son attention. Il s'agit d'avis de recherche Brutal mais néanmoins perspicace à ses heures, Lobo comprend vite que les criminels pourront lui apporter gloire et fortune ! Le voici donc parti sur les traces de De Nitro, Shoda, Kris "Krusher" Kringle, Loo, son propre clone et enfin Villi Dox l'ultime méchant de l'affaire. Point d'enquête cependant, mais juste une série de duels dans la plus pure tradition du genre. Coups de poing, de pied et de boule viendront mettre un peu d'ambiance dans ce qui aurait pu ressembler, si l'on n'y avait pas pris garde, à un colloque de philosophie. Si le jeu est loin d'afficher ne serait-ce qu'une once d'originalité dans le fond, il espère néanmoins rivaliser avec le Killer Instinct de Nintendo de par sa forme. Je m'explique.



Les personnages du jeu ont fait appel à ce que l'on appelle la "motion capture". Des acteurs ont donc été spécialement filmés pour les besoins du jeu. Pourquoi ? Simplement pour obtenir en définitive les mouvements les plus réalistes possibles. Il faut bien dire qu'il s'agit là d'une technique très en vogue ces derniers temps, dont certaines sociétés comme Accleim usent ou abusent selon certains. D'autre part, les décors du jeu ont été entièrement "dessinés" sur station de travail Indigo 2 de Silicon Graphics à l'aide des logiciels graphiques d'Alias. Je vous renvoie à notre dernier numéro pour avoir de plus amples renseignements sur la société Alias, sa réputation et ses spécificités. On se retrouve donc avec un jeu de baston très beau - moins sur Megadrive, faible palette de couleurs oblige - qui espère bien faire de l'ombre à son grand rival Killer Instinct. Pourtant, Killer Instinct aura pour lui l'avantage d'être disponible dès le mois de septembre en Europe, alors que Lobo ne devrait faire son apparition que durant la période des fêtes de fin d'année. Quant aux versions "nouvelles générations" comme l'hypothétique Lobo Ultra 64, il faudra encore attendre avant d'en savoir un peu plus. En attendant, faites donc connaissance avec Lobo, un personnage charismatique et sympathique qui espère bien tout éclater à Noël, Père Noël compris...

T.S.R.

Incroyable!!!

L'équipe de France se qualifie.



L'action du match où Gérard Dupont s'infiltra dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

**ÇA NE
POUVAIT ÊTRE
QUE SUR
SOCCER
SHOOTOUT!!**

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.

Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

SOCCER SHOOTOUT



CAPCOM

Nintendo



3915 Nintendo (1207/m)

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

LES ATOUTS :

- Console évolutive.
- Système Pal.
- CPU 32 bits Risc.
- Lecteur CD-Rom double vitesse.
- De 1 à 8 joueurs.
- 4 systèmes en 1 : CD-3DO/CD-PhotoCD/Graphique/CD-Audio

FICHE TECHNIQUE :

- Processeur : CPU 32 BIT RISC ARM AD (125 MHz)
- Mémoire : ROM 3 Mo (DRAM : 2 Mo, VRAM : 1 Mo)
- NVRAM 32 Ko (Battery Back Up)
- ROM 1 Mo
- Programmation : Language C
- Sonarud : Pal BIG
- Image : Résolution 640 x 480 pixels écran
- 16,7 millions de couleurs minimum (pixel clock : 123 Mhz)
- Son : Stéréo : 16 bits PCM (échantillonnage : 44,1 KHz)
- Connexion : 1 jette-plateaux, 1 sé
- R.C.A. Vidéo/Genlock/Gauche
- Lecteur CD : Vitesse de lecture de 300 millisecondes
- Taux de transfert de 300 Ko/seconde
- Capacité de 650 Mo
- Commande : une manette 8 boutons, 8 incréments directionnels
- GPU 111 P
- Prise casque, contrôle volume
- Vidéo/Genlock : Adaptations possibles : player, avert, joystick light gun, adaptateur pour prise d'écouteur stéréophonique, contrôleur volume
- Extensions : Carte mémoire, carte mémoire complémentaire, carte d'extension du système (64 bits)
- Utilisateur(s) : De 1 à 8 joueurs, de la commande peuvent être connectés en ligne
- Alimentation : 230 V - 50 Hz

3DO GOLD

Un standart en

GOLDSTAR, LA "SUCCESS STORY"

Cette entreprise coréenne a été créée en 1958. Un an plus tard, elle produit la première radio de ce pays, et devient, en 1962, la seule société coréenne à exporter des produits électroniques grand public (radio). Après l'implantation d'un bureau à New York (1968), elle fait une entrée remarquée à la Bourse de Séoul deux ans plus tard. En 1985, elle implante une usine de production de magnétoscopes en Allemagne, à Worms, puis, en 1994, de téléviseurs en Grande-Bretagne. Enfin, le 1er mars 1995, le groupe Lucky Goldstar change de nom et de logo. Il s'appelle désormais LG Group. Goldstar Co. Ltd. prenant lui aussi un autre patronyme en devenant LG Electronics Inc. Actuellement, c'est le 3e groupe sud-coréen (11 % du PNB) et la 51e entreprise dans le monde, pour un effectif global de 100 000 personnes. Son objectif actuel est de figurer parmi les 5 entreprises spécialisées dans l'électronique les plus importantes du monde, d'ici à l'an 2000.

FIFA Soccer (football de Electronic Arts)

Le jeu de football par excellence ! En attendant les prochains titres 32 bits sur PlayStation et Saturn, vous ne devez pas rater celui-là si vous allez investir dans une 3DO Goldstar.

Road Rash (simulation de motos d'Electronic Arts)



Aussi beau que Need for Speed, mais beaucoup, beaucoup plus rapide ! De l'action pure et dure dans un jeu qui sent le bitume craté et les coups dans la gu...

Flashback (Action-Aventure de US Gold)

Un jeu d'aventure-arcade de toute beauté, qui bénéficie par moment des atouts technologiques de la console (scènes dynamiques notamment). Dieu, que c'est beau ! mais c'est une conversion...



CRYO, DE LA SUITE DANS LES IDÉES

✚ Lorsque le développeur de jeux vidéo qu'est Cryo (Lost Eden, Megarace...) se lance dans la BD, cela nous donne les éditions Dark Horse. Dans un style n'ayant rien à voir avec celui des mangas, les éditions Dark Horse proposent des titres variés d'inspiration, pour certains, de grands classiques du cinéma ou de la littérature. Martha Washington Goes War (Tome 1) est une bande dessinée dans laquelle Martha, pacifiste accomplie, livre une guerre violente (pas assez) et sans merci à la racaille du monde. Martha est un mélange de Judge Dredd - encore lui - Buck Rogers et Eliot Ness. Autre titre, autre genre avec James Bond 007, La dent du Serpent. On nous parle ici d'espionnage, de complot à l'échelle mondiale et de vols de missiles d'un sous-marin nucléaire. Surprise, la BD se présente comme le film, avec le générique toujours aussi particulier. Il faut le voir pour comprendre. James Bond reste fidèle à sa réputation en enchaînant cascade et séduction de charme avec la désinvolture la plus totale. Immortel dans son beau complet marron, James Bond reste en BD tout comme au cinéma, un personnage invraisemblable fait pour ceux qui aiment les super-héros. Enfin, troisième titre au programme, Alien Salvation. Les Aliens, vous commencez à connaître. Lorsque ceux-ci sont lâchés sur une planète hostile où viennent d'échouer une bande de naufragés, cela nous donne un carnage en perspective. Très sombre dans sa réalisation, Alien Salvation est aussi surprenant que décevant pour les fans des créatures du célèbre Giger. (Bandes dessinées disponibles en Fnac ou en librairies.)



A QUAND MARIO CARTE ?

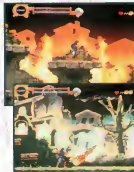
✚ Les cartes de collection ne cessent de nous surprendre. Alors que Dragon Ball Z ne devrait plus tarder à arriver en version "officielle", les États-Unis nous sortent de nouvelles séries de qualité. Parmi celles-ci, The Avengers Return (autrement dit Chapeau Melon et Bottes de Cuir), où les fans de cette série désormais culte retrouveront le brave John accompagné de ses diverses assistantes. Autre série, autre genre avec une série de dessins de Joseph Michael Linsner. Dans cette collection, six cartes "métal", des cartes avec autographe de l'auteur et 3 cartes très rares d'une édition limitée. Ceci, bien entendu, sans compter les 90 cartes "normales" que compte la série. Ensuite, Congo, une série de 90 cartes. Congo, c'est un film de Paramount Pictures qui devrait très certainement sortir durant le courant de l'été aux États-Unis. Je ne vous en dis pas plus pour l'instant, mais sachez aussi que le jeu vidéo est en préparation chez Viacom. Enfin, The Last But Not The Least comme disent nos amis mangeurs de menche, la toute nouvelle série des Conan arrive. Conan III, c'est 90 cartes "métal" plus 6 Magnachrome Card et 3 cartes de collections très rares. Amateurs du film ou du roman, cette collection est faite pour vous. Si vous voulez savoir où se trouve la boutique la plus proche de chez vous afin de vous procurer ces cartes, téléphonez à CSI Distribution au 46 70 87 89, ils vous renseigneront pour que vous puissiez trouver ces cartes facilement.



CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS

MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : KONAMI

✚ On vous a parlé, le mois dernier, de Dracula XX sur Super Famicom (cahier Import) en vous expliquant qu'il s'agissait d'une adaptation du Dracula X déjà sorti sur Duo et Megadrive. Figurez-vous qu'en France, il restera aussi une adaptation du Dracula X sur Duo et Megadrive, heureux concours de circonstance ma foi... Konami France a en effet décidé de nous proposer le jeu en version officielle pour la rentrée prochaine. Seul le titre a changé, car on retrouvera bien évidemment Simon Belmont dans sa chasse éternelle aux vampires de tous poils, pour peu que les vampires soient poilus... Ce jeu demeure un des gros titres 16 bits de la rentrée ; il nous fera enfin retrouver ce qui nous avait tant fait rêver dans Castlevania. Il y a déjà quatre ans de cela.



CINEMANGA

✚ Nous venons de l'apprendre (voir édito dans Animaparc), le cycle Cinemanga susceptible d'être animé aura finalement bel et bien lieu durant ce bel été 1995. Cinemanga, c'est une opération montée par Kazu Animation et UGC. Ainsi, à partir du 12 juillet, et ce jusqu'à la fin du mois d'août, vous pourrez tous les jours aller voir sept films d'animation différents par semaine, parmi lesquels le magnifique Arion, ou encore le très célèbre Grey, qui vous prêteront de voir enfin ce que vous espérez depuis certainement fort longtemps : de la (bonne) animation japonaise sur un grand écran, dans une bonne salle de cinéma, un grand bol en carton de pop-corn, et une jolie fille à vos côtés. Jolie fille dont vous pourrez vous passer... ou alors vous n'avez qu'à aller voir un film banal... Tout ce cycle débute donc le 12 juillet dans les salles Forum UGC du Forum des Halles à Paris. Filmez-moi plaisir, allez-y, si vous êtes à Paris, j'en profite pour dire aussi que ça aurait été sympa de faire la même opé en province. À bon entendeur, salut !



SKELTON KREW

T'as envie de jouer au GROS REVIVER avec deszek de monstres pour nettoyer une ville? C'est dans la poche...! T'as envie de massacrer dangereusement des mutants Psychogenes psychologiques et de gagner du fric pour ce travail? C'est dans la poche...! T'as envie de tout faire tomber sur ton passage à travers les zones secrètes sauvages, des pièges mortels, des bâtiments extrêmement dangereux, et des psychiques affreux de fin de niveau, dans 6 niveaux sélévées de carnage taillé sur mesure en 3D et en plus jouées une combinaison Exo-squelette



CORE
DESIGN LIMITED

Skeleton Krew © Core Design Limited
All Rights Reserved.

Core Design, 6, bis du Général Lortie 92115 Clichy. Tel: 33 1 47 05 90 70 Fax: 33 1 47 50 14 88

Skeleton Krew is a trademark of Core Design Limited

d'artillerie lourde neutralisante, exceptionnellement sexy et hyper stylisée?

Et bien, tout ça c'est à la fois - mais seulement si tu rejoins Spirit, Joki et Rik, elles comme sous le nom de SKELETON KREW, dans leurs premières aventures d'activités explosives!

Player One - 85%
Console Plus - 88%
Mega Force - 88%

DÉJÀ DISPONIBLE



SEGA

MEGA DRIVE

GEORGE FOREMAN FOR REAL FOREMAN "POUR DE VRAI" DANS TA BÉCANE À TOI !

MACHINE : SUPER NINTENDO / GAME BOY
ÉDITEUR : ACCLAIM

Enfin, quand nous disons "dans ta bécane à toi", on veut bien entendu parler de Super Nintendo et Game Boy, consoles sur lesquelles ce nouveau titre de boxe pure et dure (Foreman est actuellement le tenant du titre des poids lourds, en attendant d'affronter Tyson !) sera décliné. Je crois que les premières photos se passent de commentaires, vous le voyez tout comme moi, le réalisme semble de mise. Vous choisirez entre 20 boxeurs surpuissants, avec pas moins de 10 styles de boxe différents, 3 modes de jeu, un mode "carrière", un ralenti, 3 niveaux de difficulté, 3 vues différentes (de dos, de face, ou bien en alternatif), etc. À mon avis, ce titre pourrait bien voler la vedette à pas mal d'autres softs pugilistiques déjà disponibles en boutique...



SOCCER

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : KONAMI

Ouip, des jeux PlayStation en news officielles, enfin ! Ce mois-ci est un grand mois pour les amateurs de 32 bits, puisque dans ce numéro, nous testons le premier jeu PlayStation officiel (Rayman) et nous "newsons" les premiers jeux PlayStation officiels de plusieurs éditeurs de renom. La rentrée 32 bits s'annonce chaude et notamment avec deux jeux Konami : Parodius (qui sort aussi sur Sega Saturn) et Soccer. Parions de Soccer, en vous présentant cette simulation de foot par un simple épithète, une interjection même : génial ! Soccer fait partie de la nouvelle vague des jeux de foot d'arcade et sur les nouvelles consoles, celle des jeux en polygones. Les joueurs sont représentés par des polygones à la façon des Virtua Strikers, et ils courent dans tous les sens : le résultat n'est pas une bouillie de triangles et de carrés, mais un jeu fort bien conçu puisqu'il ressemble à un vrai match à la télé. Simple petit détail : c'est comme à la télé mais les joueurs n'ont pas d'oreilles et se ressemblent tous comme deux gouttes d'eau. Bref, les caméras tournent autour du jeu en temps réel, et vous avez l'impression d'être sur le terrain. On vous en reparle à la rentrée, c'est promis.



DRÔLE DE MESSAGE

© "Warning: This CD software is a copy and can not be played further. Copied SNK Software infringe SNK's Copyright and trademark. We recommend that you purchase original SNK Software". Void un étonnant message qui nous est apparu lors d'une partie de Fatal Fury 3 Néo CD. En plein jeu, sans aucun autre explication, ce message est venu interrompre quelques heures de combats. Une question se pose alors : version pirate ou pas ? Après avoir interrogé Ludl Games, co-distributeur officiel SNK, aucune réponse satisfaisante concernant l'apparition de ce message ne nous a été donnée. S'agit-il d'une version de démonstration ? Alors pourquoi était-elle sous "blister" lorsqu'elle nous fut donnée ? Comme si celle-ci devait être mise en vente... Bref, cela pour dire que ce message nous laisse sceptique et que si jamais vous avez le même genre de problème avec Fatal Fury 3, n'hésitez surtout pas à nous le faire savoir.



INFOGRAPHIE RENDEZ-VOUS AVEC LES JEUNES TALENTS !

L'Infographie, c'est tout ce qui touche aux nouvelles techniques de l'image. Alors que nos amis de Joystick organisent régulièrement des concours d'infographie, l'INA peut sans aucun doute être considéré comme un pionnier dans le domaine. Toutes les images réalisées par des logiciels informatiques divers sont au menu de cette 3e édition du Festival Européen de la Jeune Création d'Infographie qui aura lieu à Bruxelles les 3 et 4 novembre 1995. Pour les jeunes créateurs que ça intéresse (il faut être ou avoir été étudiant au moment de la création de l'œuvre), vous pouvez envoyer vos travaux à l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). Mortal Thomas peut peut-être tenter sa chance. INA/Imagine, 4, avenue de l'Europe, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (1) 49 83 26 93. Fax : (1) 49 83 31 85. Internet : imagine@imagine.ina.fr

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

Magic Carpet, élu par nombre de nos confrères étrangers et français LE jeu de l'année 1994 sur CD-Rom PC, est d'ores et déjà prévu sur la Sega Saturn et la PlayStation. Ces versions du jeu, dans lesquelles, je le rappelle, vous avez un tapis volant comme moyen de locomotion, seront converties en même temps sur la PlayStation et la Sega Saturn, et sont prévues pour novembre 1995. On nous promet quelque chose de grandiose, surtout que dans cet univers 3D, textures et polygones ne manquent pas.

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

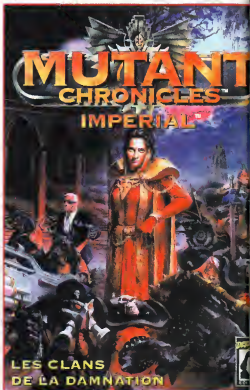
Enfin une nouvelle qui ravira tout le monde : le film Mighty Morphin Power Rangers The Movie dont la sortie en France est prévue pour la rentrée 95, devrait être rapidement suivi du jeu du même nom. Bandai développe actuellement ce beat-them-up (quelle surprise !) composé de 7 niveaux pour deux joueurs simultanément. Super, quoi !

L'ÉTÉ DE TOUS LES RÔLES

Nombreux sont nos lecteurs à adorer d'une commune mesure jeux vidéo et jeux de rôles. Avec l'été et les vacances, c'est un peu l'occasion d'essayer tout. Star Wars, James Bond, Shadowrun, Mutant Chronicles ou bien encore Runequest ou Cyberpunk chez Oriflam. Si, chez ce dernier, les sorties se font rares, les jeux Descartes, quant à eux, grâce à une gamme de jeux assez vaste, parviennent quasiment chaque mois à éditer de nouvelles extensions pour vos jeux de rôles favoris. Ainsi, avec un maître assis derrière son paravent et

deux ou trois copains, vous devriez pouvoir découvrir ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle dans le domaine de la Réalité Virtuelle. C'est aussi ça, les jeux de rôles. Dernières sorties pour le jeu Mutant Chronicles, un supplément, Imperial, ainsi que le paravent accompagné du Manuel du franc-tireur. Le premier est un descriptif détaillé de la branche "Impériale". Le second, pour sa part, permet aux "Maîtres" de se cacher encore mieux et aux joueurs de découvrir une nouvelle fiche de personnage, de nouveaux équipements, de nouvelles missions, pour les amateurs des francs-tireurs. Autre jeu, autre genre, avec Shadowrun, jeu de rôles qui nous a donné deux excellents jeux vidéo. "La Dame de Cœur" est une campagne se déroulant dans le monde sombre et magique de Shadowrun, quelque part en l'an 2053. À noter qu'il est préférable de posséder le supplément Le Grimoire pour jouer à cette aventure. Enfin, on termine par le traditionnel AD&D qui n'en finit pas de fournir, à ses nombreux adeptes, quantité de suppléments. Aventure prévue pour un guerrier seul, L'Épreuve du Guerrier II est tout ce qu'il y a de plus simple. Bref, elle est idéale pour les vacances.

(Des suppléments et jeux édités par jeux Descartes au prix indicatif de : "Impérial" : 149 F, "La Dame de Cœur" : 89 F, et "L'Épreuve du Guerrier II" : 59 F environ).



TELEX * TELEX * TELEX * TELEX

Steven Spielberg (cinéaste), Jeffrey Katzenberg (l'ex-numéro 2 de Disney) et David Geffen (il a fait fortune dans l'industrie du disque) sont en train de mettre sur pieds, aux États-Unis, un studio de créations graphiques et de nouvelles images. Les partenaires espèrent lever au total 25 milliards de francs en capitaux et crédits bancaires !!! Mais voilà-t'y pas que Bill Gates (Billou selon nos amis de Joystick) entre dans la danse, par l'intermédiaire de sa célèbre firme Microsoft. Ainsi, une nouvelle filiale, Dream Works Interactive, qui fournira les jeux vidéo pour micro-ordinateurs et consoles de jeu, dérivés de la production du Studio, a vu le jour il y a quelques semaines. Vivement les premiers résultats, les premiers jeux, quoi !

TELEX * TELEX * TELEX * TELEX

Après les versions Super Nintendo et Megadrive, le simulateur de parc d'attractions géant le plus connu de l'univers ludique sera bel et bien une réalité sur la Saturn de Sega. Profitant de la technologie 32 bits, il y aura en effet toutes les séquences d'intro de la version PC CD, en plus évidemment de tout le reste qui est vachement grand et vachement (NDTSR : Traz parle le normand !) intéressant pour quel qu'un qui veut se creuser un tant soit peu les méninges. Sachez juste qu'il est prêt pour le mois d'octobre de cette année... THEME PARK MACHINE : SEGASATURN. ÉDITEUR : BULLFROG

TELEX

Voici que Theme Park est disponible sur Mega-CD.

Gérer son parc d'attractions est toujours aussi passionnant et fastidieux. Une version identique à ce que l'on trouve sur PC.

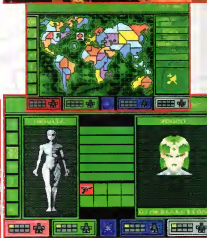
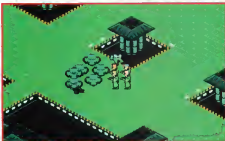
TELEX

Espace 3 ouvre son premier magasin exclusivement dédié aux jeux vidéo pour les parisiens. Son adresse : 128, bld Voltaire, 75011 Paris

SYNDICATE LA GUERRE DES CYBER-GANG

EDITEUR: ACCLAIM

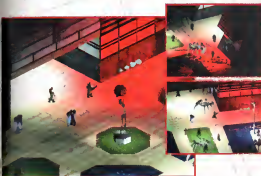
Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas entendu parler du fameux jeu sur PC, où l'on avait la joie de pouvoir incarner les membres des corporations. Dans une ambiance très Blade Runner, il fallait conquérir le monde en dirigeant des bandes d'assassins prêts à tout. Après les tests de Syndicate sur Megadrive et sur Super Nintendo faits dans les précédents Joypad, voici la version Mega-CD qui débarque. Elle ne diffère d'ailleurs que très peu de la version Megadrive. On attend la suite du jeu sous le nom de Syndicate Wars ; elle devrait sortir sur PlayStation vers la fin de l'année.



SYNDICATE WARS

MACHINE: PLAYSTATION
EDITEUR: BULLFROG

Ceux qui ont apprécié Syndicate premier du nom sur Megadrive, Super Nintendo, Jaguar et même (qui sait ?) PC, auront à n'en pas douter une petite larme à l'œil en apprenant que la suite tant attendue (si, si, je le sais !) se fera sur... PlayStation ! Eh oui, ça y est, Bullfrog l'éditeur a franchi le pas de la génération 32 bits ! Au programme, une vision à 360° de la région en question, des explosions encore plus réalistes et des groupuscules adverses encore plus coriaces. À noter également que l'on nous annonce une version multijoueur sur la console Sony. Ce titre devrait être disponible au printemps 1996 (dans un an !), et sera distribué par Electronic Arts. Il ne nous reste plus qu'à patienter...



1 AN !

SAT-ELITE
Video Games

-20 %



SAT-ELITE a un an, et vous -20 % sur tous les jeux*

15, boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél. : 1-48 06 70 70
Fax : 1-48 06 70 80 Métro : République ou Oberkampf

* déductible à la carte

36 68



7/7 jours - 24/24h - 2,1€ /min.

77 55

Conseil d'ami. Apprends ces 8 chiffres par coeur car à partir d'aujourd'hui, c'est l'unique numéro officiel de la Hot Line Nintendo.

C'est un S.O.S Nintendo "nouvelle génération" qui t'offre 3 nouveaux services :

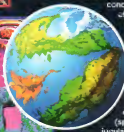
- Tu parles en direct à ton conseiller Nintendo,
- Tu laisses une question, Nintendo te répond en moins de 24 heures,
- Tu disposes de toutes les réponses sur Donkey Kong Country en direct.

Trois bonnes raisons d'appeler tout de suite..., non ?

PREVIEW Super Nintendo/Game Boy Megadrive/Game Gear



PRIMAL



J'AI UN PEU

Tout le monde est à peu près d'accord là-dessus (sauf Linos) : tous les dinosaures ont disparu de la surface de la Terre à cause d'une météorite déshéolante qui se serait écrasée sur celle-ci, soulevant ainsi des milliards de particules de poussières qui auraient caché les rayons du soleil (donc LA source de chaleur) durant des mois et des mois. Ouf ! cette période de "glaciation" forcée eut pour effet de voir leur trinquage fin. L'ère des dino avait vécu, Tintin ! Pourtant, il semble bien que le futur proche nous réserve encore une facette de ce genre (NATSR 3011 : Traam le prophète). Quand on dit que l'histoire se répète... Et ce qui devait à nouveau arriver, arriva. Un autre cataclysme se produisit. Sept dinosaures, prisonniers des glaces (seulement six sur GG et GE, on ne sait pas où est passé le septième), se réveillèrent alors. Considérés comme de véritables dieux par les quelques habitants restants, ils eurent prêts à faire ressurgir leurs instincts primaires pour se proclamer maîtres du monde. Bien voyons. Vous vous imaginez bien qu'à cet instant, on ne va pas parler de parties d'échecs ni de concours de triest, mais bien de bien de baston pure et dure ; ça va cogner sec, c'est moi qui vous l'ai dit ! Dans la galerie des monstres, on trouvera donc Elzard, le gros singe bleu (spécialité : Geyser de glace) ; Talon, un "Deinonychus" très rapide (spécialité : trancheur de juguéine) ; Diablo, le petit "Allosaurus" (spécialité : boules de feu) ; Armand le "Tristagastropis" (spécialité : tire-broyaux) ; Chien le petit singe (spécialité : la pétoomanie) ; Sauri l'énorme T-Rex (spécialité : écrasement).



RAGE

A RAGE, LÀ...

de crâne) et enfin Vertigo le "Cobrasaur" géant (spécialité : piqure de scorpion) ! Pour dominer le monde et ses sept territoires, il faudra donc vaincre chacun d'eux, en prenant bien soin de les achever lorsque l'adversaire sera sur le point d'agoniser : c'est ce que l'on appelle communément en terme vidéo-ludique le "Fetillite", à laquelle Mortal Kombat a récemment donné ses lettres de noblesse. Dans le mode "story" du jeu, lorsque vous userez de ces "Fetillites" sur les personnages que vous affronterez lors du combat final, ces derniers apprendront un lentime et donc passablement affaiblis. Le jeu à deux est évidemment de mise, excepté sur les versions Game Gear et Game Boy. Les portes !



TRAE.W



GAGNEZ LA BORNE D'ARCADE PRIMAL RAGE !

Ne manquez surtout pas le numéro de Joypad de la rentrée. En effet, les fans de jeux de baston en général et de Primal Rage en particulier, seront ravis d'apprendre que la Time Warner Interactive et Joypad organisent un concours grâce auquel il sera possible de gagner la borne d'arcade Primal Rage (d'une valeur de plus de 25 000 francs !).

Si vous aussi vous voulez décorer votre salon avec l'une des bornes d'arcade les plus imposantes au monde, ne manquez pas ce concours, qui, je vous le dis d'ores et déjà, portera sur le jeu lui-même. Commencez donc à prendre des notes !



EDITEUR :
TIME WARNER INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : AOUT 1995

LIGHT CRU



David Lanlor, jeune chevalier de son état, est invité à passer quelques vacances dans la proche province de Green Wood, par le roi Frederick dont il est au service. Les ruses batailles qui n'en finissent pas, David y voit une récompense de la part de son souverain. Hélas, ces vacances tant méritées ne s'annoncent pas de tout repos ! En effet, les habitants de la région semblent très agités à la suite de nombreuses disparitions inexplicables. Le roi, soucieux de ce fait visiblement mélancolique, le charge de trouver la fin mut de l'histoire. Seul, armé d'une épée longue, de ses gants et de son armure de plat, il lui faudra d'une part libérer les villageois disparus, et d'autre part mettre fin aux agissements de celui qui est à l'origine de tout cela. Sans vous faire d'ores et déjà le test de ce jeu, je peux vous dire que l'intrigue et le principe du jeu s'annoncent assez intéressants. Une carte se dessinera au fur et à mesure de votre avancée. Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, vous pourrez discuter avec les habitants et combattre des créatures diaboliques.

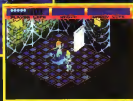
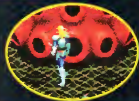


SADER

dans des souterrains glauques et humides. Vous pourrez utiliser la magie grâce à la force de chaque élémentaire (eau, terre, air, feu) dont les associations permettront de créer une multitude de sorts d'attaque et de défense. Si vous perdez trop de points de vie pendant un combat, la nourriture qui se trouve dans votre sac et qui vous permettrait de récupérer un peu, vous sera administrée automatiquement ; et il en sera de même pour les potions. Bref, n'est-il pas ? Quant à votre progression à travers les tableaux, vous vous trouverez confronté à nombre d'énigmes et d'épreuves où un minimum de raisonnement logique sera nécessaire de votre part. Un grand jeu d'aventure en perspective qui me fait dire : "Dommage qu'il ne sorte pas plus tôt, pour les vacances !". A noter toutefois que le jeu est déjà disponible en import. Je ne vous ai rien dit, bien sûr.

YURIKO

EDITEUR : SEGA
SORTIE PRÉVUE : AOUT 1995



PREVIEW MEGADRIVE

**TOTAL FAIT
THIERRY!**

TOTAL FOOTBALL

Acclaim ne s'était encore jamais osé créer un jeu de football sur Super Nintendo ou Megadrive si l'on oûille - et on oûille ! - le très moyen PSG Champions. En bien, c'est maintenant chose faite, puisqu'on nous annonce d'un "John Ritman Soccer" sur SN et maintenant cette preview de "Total Football", les découvreurs de la hyston gôu à gôgo, veulent marquer des buts sur un terrain différent, dirait-on ! "Un onème jou de foot !", me rétorquerez-vous aussitôt, dans l'extrême spontanéité mais aussi naïveté qui vous caractérise, vous, les jeunes... Que nenni, vous répondrai-je, dans un élan de rectification journalistique que j'aurai pas déseuvé un présentateur du 20 h sur une chaîne nationale dont le nom est un sigle... À mi-chemin entre l'arcade et la simulation, le dernier titre un dote dans le genre donne plutôt dans le réalisme, certes, mais un réalisme teinté d'une touche "fun" très appréciable. L'angle de vue est à la FIFA Snocor, c'est-à-dire idéale. De même, la jouabilité y est d'ores et déjà excellente, avec pas moins de 60 coups et autres figures réalisables, composées aussi bien de têtes plongeantes, de reprises de volée ou encore de vélocités, pardon, de bicyclettes, tout y est vous dis-je ! Comme si cela ne suffisait pas, on pourra y jouer à cinq simultanément dans des compétitions comprenant une Coupe du monde et autres tournois internationaux de grande renommée. Je ne finis pas sans vous avoir dit qu'à chaque fois que l'on marque un but, on dirige le huteur et on lui fait faire toutes les cabrioles que l'on veut, pour finir, si vous le désirez, dans un strip-tease torride ou un plongeon sur la pelouse, façon Grog Louguinis ! Tordant !

TRAZOM

ÉDITEUR : ACCLAIM
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1995





POSSIBILITE D'EFFETS
IRREVERSIBLES

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

PREVIEW MEGA CD



FLYING

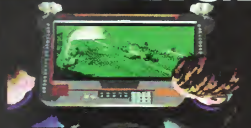
NIGHTMARE

CAUCHEMAR DE JEU

Flying Nightmare ("Le Cauchemar volant" en traduction française simultanée), est une simulation d'avion et plus précisément d'Herrier (d'après l'aile spécialiste et donc logiquement très entraîné de l'ami Trazom). Avouez que ce genre de jeu n'est pas très courant sur console ! Pour une simulation, le déroulement est par contre très peu original. Au cours du briefing, vous êtes chargé d'une mission, etc... et... vous n'avez plus qu'à l'accomplir ! Vous avez le choix des armes (missiles et bombes) à charger sur votre avion. Le tout est réalisé en une 3D assez peu détaillée, avec plusieurs vues classiques de votre avion. Les musiques sont vraiment superbes, très hard, et auraient été parfaites pour un jeu genre After Burner ou il faut dégommer tout ce qui passe devant soi. Enfin vos missions réussies sont consignées dans un classeur à votre nom, ce qui, vous l'avouerez aussi, est beaucoup plus pratique que s'il était au nom d'un type que vous n'aimez vraiment, mais alors vraiment pas.

YURIKO

EDITEUR : DOMARK
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 1995



RETURN TO A FRIENDLY BASE



PREVIEW SUPER NINTENDO



LE MEILLEUR DE TOUS !

WAYNE GRETZKY'S NHLPA ALL STARS



EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : FIN AOUT 1995



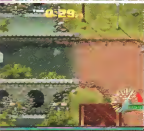
TENIR HORS DE PORTEE
DES ENFANTS

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

PREVIEW JAGUAR

**I'VE GOT THE
POWER**

POWER DRIVE RALLY



Après avoir été créé sur Super Nintendo, puis adaptée sur PC, voici en exclusivité universelle, la version Jaguar de ce fameux jeu de rallye. Cette fois-ci, c'est grâce à la Time Warner Interactive, par l'intermédiaire de Rage Software le développeur, que l'on va pouvoir une nouvelle fois goûter aux joies de la glissade, des bûches de boue et de la neige étalée sur le pare-brise. Mais si vous préférez l'herbe et la terre battue (après tout c'est votre droit), pas de problème, c'est prévu dans la cartouche également. En tout, ce n'est pas moins de 48 circuits (de nuit, de jour, dans la boue, sur du verglas, etc.) pour vous tout seul qui vous seront donc proposés, le temps pour vous de faire montre de tout votre talent de pilote audacieux, dans des "spéciales" chronométrées se déroulant dans les pays identiques à ceux du véritable Championnat du monde ! Au départ, vous n'aurez que très peu d'argent en poche, juste de quel payer votre droit d'entrée dans les compétitions, ainsi qu'une voiture peu puissante entre les mains, du genre mini-Austin. C'est au fur et à mesure de vos victoires que vous amasserez de la monnaie susceptible de vous aider à réparer tous les dégâts causés durant ces épreuves. Plus vous en engrangerez, et plus vous aurez de chance d'acheter un véhicule beaucoup plus puissant qui vous permettra de mettre tous vos adversaires dans le vent. Techniquement, c'est certainement ce qui se fait de plus beau sur Jaguar, tous jeux confondus ! Des décors somptueux avec reflets du ciel dans les flaques d'eau, des effets d'ombre de toute beauté, et j'en passe ! Le fin du fin tenant certainement dans le fait qu'un copilote donne de la voix pour vous avertir des virages qui arrivent ! Comme dans les vrais milieux ! Vivement le test !

TRAZOM

**ÉDITEUR : THE WARNER INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : JUILLET/AOÛT 1995**



A NE PAS METTRE ENTRE
TOUTES LES MAINS

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

PREVIEW JAGUAR

ULTRA SANGLANT !

Ultra Vortex



Depuis le fameux Kasumi Ninja, sorti il y a peu de temps dans toutes les "bonnes" boutiques de France et de Navarre, il nous tendait à nouveau de retrouver un jeu de combat aussi rempli de litres d'hémoglobine que l'était le premier nomme. Dans ce second titre, gore à souhaits lui aussi, Atari s'est de nouveau attaché à nous sortir quelque chose de grandiose et de spectaculaire. Ce qui est le cas, je vous le dit tout de suite ! C'est beau, très beau même, avec un total de 6 personnages à choisir en tout. Des guerriers purs et durs, des Amazones bien sous tous rapports, des monstres de pierres et de gélatine assez bizarroïdes au premier abord, bref, vous avez le choix de ce côté-là. D'autant plus que certains d'entre eux possèdent des armes assez dissuasives tels que gourdin, sagaie, et autres "joyousités" en tout genre qui font des bobos sur les gens lorsqu'on les frappe violemment. On pourra évidemment y jouer à deux comme dans tout jeu de ce genre. C'est d'ailleurs le meilleur moment pour enchaîner les coups spéciaux, pas évidents à réaliser avec le minette Jaguar. Je ténis à le préciser, Verdict à la rentrée, mais on ne s'attend pas à un hit.

TRAZOM.

**EDITEURS : BEYOND / ATARI
SORTIE PREVUE : AOUT 1995**

PREVIEW GAME BOY

UN P'TIT VER

Impossible de ne pas vous en parler. Earthworm Jim pour Game Boy est sur le point de débarquer. On retrouve un jeu de plates-formes complètement fou et quasi identique aux versions 16 bits. Drôle et techniquement impressionnant, Earthworm Jim Game Boy est un titre que tous les possesseurs de la petite portable ne peuvent qu'attendre avec impatience. On ne vous en dit pas plus pour le moment et on vous laisse regarder les photos de cette preview.

TRAZOM.



EARTHWORM JIM



**EDITEUR : VIRGIN I.E.
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1995**



EN CAS DE CONTACT PROLONGE
SEPARER LA VICTIME
DE LA SOURCE DE PUISSANCE
EN GARDANT LES PIEDS BIEN AU SEC
ET COMPOSEZ LE 18

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

LE ZAPPING *des*

TESTS

Les jeux reviennent ! Enfin, pas trop tôt diront certains, et ils auront bien raison. Cependant, alors que nous ne vous présentons ce mois-ci qu'un seul jeu PlayStation (Rayman), il semble que l'avenir soit fait de jeux 32 bits. Avec des de notre correspondant aux États-Unis, j'ai nommé Seb l'Exilé, les éditeurs délaissent complètement les MegaDrive et Super Nintendo qui seront bientôt relégués au rang des consoles "médévales" telles que l'Atari 2600, la Colecovision ou la Master System. Seul Nintendo semble marquer toujours autant d'enthousiasme à l'égard de son petit chou chou Super Nintendo. Alors que l'on attend pour la rentrée le fameux Killer Instinct, un nouveau Mario ainsi que le sac-à-vol des aventures de Donkey Kong devraient faire un carton d'ici la fin de l'année. Nintendo frappe fort alors que de son côté, Sega reste relativement discret. Doit-on dire sur ses gardes ? Le prix pour le moins prohibitif annoncé lors du premier temps par Sega pour sa console Saturn (3390 francs), ne serait-il pas à l'origine de certaines inquiétudes dans le camp des Virtua Men ? Les choses peuvent encore changer. Les adversaires fourbissent leurs armes ! En attendant, voici un petit Jacks Dredd, un Savage Reien pour les pros Neo Géo, un Fever Pitch Soccer pour ceux qui ont une soif des simulations réalistes et... etc... Si vous voulez franchement savoir, vous n'avez qu'à regarder ! Au fait, bonne Vacances et bonnez nuit !

La rédaction en vacances.

ANIMANIACS

**MACHINE : GAME BOY
ÉDITEUR : KONAMI**

Sorti depuis pas mal de temps sur 16 bits, c'est le retour des personnages de dessin animé créés par Steven Spielberg, cette fois sur Game Boy. Ne cherchez pas de différences dans le principe ou dans le déroulement des stages, car Konami a réussi à convertir tous les niveaux du jeu original sur le petit écran du Game Boy et en une version ma foi bien réussie sur Super Game Boy. Je vous rappelle le principe de ce jeu original chez Konami. Vous dirigez les trois héros du dessin animé qui se suivent comme leur ombre dans un monde bourré de pièges. Pour passer un piège, il faudra choisir le bon Animaniac, chacun proposant une fonction différente, comme le marteau qui déclenche les mécanismes, les cœurs qui calment les ennemis ou la balle qui tue. Plutôt orienté action/réflexion avec un soupçon d'aventure, ce jeu vous passionnera si vous n'êtes pas un ardent fanatique des jeux de plates-formes purs et durs, car Animaniacs n'est pas que ça.

OLIVIER.



NBA ACTION'95

**MACHINE : MEGADRIE
ÉDITEUR : SEGA SPORT**

Il n'aura pas fallu attendre très longtemps pour voir arri-

ver un jeu de basket-ball sur Megadrive. NBA Action '95 vous propose ni plus ni moins que de vous défouler sur les parquets cirés des salles de basket américaines. Toutes les équipes de la NBA sont bien évidemment dignement représentées, des mythiques "Chicago Bulls" aux non moins célèbres "Orlando Magic", avec les vrais noms des joueurs et tout le tralala. Ce sont les fans qui vont être contents ! Outre la vue un petit peu bizarroïde au premier abord, je peux vous assurer que le plaisir ludique est bel et bien présent tout au long des parties ; la prise en main est on ne peut plus simple et la rapidité du jeu est idéale. Une bonne surprise, malgré la piètre qualité des graphismes !

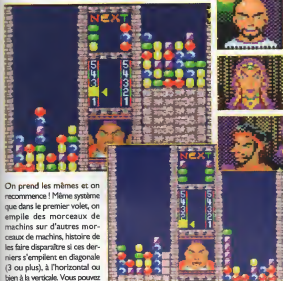
TRAZOM



SUPER COLUMNS

84%

MACHINE : GAME GEAR
ÉDITEUR : SEGA



On prend les mêmes et on recommence ! Même système que dans le premier volet, on empile des morceaux de machins sur d'autres morceaux de machins, histoire de les faire disparaître si ces derniers s'empilent en diagonale (3 ou plus), à l'horizontal ou bien à la verticale. Vous pouvez jouer contre un adversaire en link, ou bien contre la console dans différents modes de jeu. Seul, en "endless mode" où il faut aller le plus loin possible sans perdre une seule fois, en mode "story" où vous affronterez plusieurs personnages, et enfin le mode "flash" où il ne faudra pas faire pipé. Voilà, il y a neuf niveaux de difficulté et puis maintenant, débrouillez-vous... Dommage tout de même que ce ne soit pas plus beau. Je préfère Puyo Puyo dans le genre. Mais bon, ça vous intéresse autant que si je vous disais que ma grand-mère fait du vélomoteur en Afrique du Sud...

TRAZOM

NHL HOCKEY '95

74%

MACHINE : GAME BOY
ÉDITEUR : THQ

Combien de temps avons-nous passé nous, les vieux de la vieille, sur ce jeu de hockey made in Electronic Arts, depuis son lancement il y a plus de trois ans ? "Oh, des tonnes, mon bon monsieur, si vous savez...". C'est vous dire si on commence sérieusement à le connaître. Converti sur Game Boy pour la première fois depuis que le monde existe, ce soft mythique ne semble malheureusement pas adapté à la petite portable de Nintendo. Les graphismes sont certes réussis, mais l'animation est beaucoup trop lente et la maniabilité passablement "duraille". Pour tout dire, on ne comprend pas toujours ce que l'on fait, où se trouve le palet, etc. Décevant somme toute.

TRAZOM



Le trombinoscope



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PETITE PAS ÇA !

Traz fait sa valise pour les vacances d'été. Quand on ouvre la valise de Traz, on trouve un manuel de Trachin, la langue officielle des Traz-ou, qu'il compte perfectionner. De toute façon, ce n'est pas grave car dans un souci de propreté et d'ordre, Traz n'ouvre jamais sa valise en vacances, on ne sait jamais...



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PETITE PAS ÇA !

Greg fait sa valise pour les vacances d'été. Quand on ouvre la valise de Greg, on trouve rien... Eh bien oui, Greg a décidé de squatter 100 % d'immense partouts cet été chez les cousins correspondants... Ses notes correspondantes chez États-Unis n'est pas encore prévues, mais Greg compte venir un mois chez lui à San Francisco. Bref, Greg se prépare pour sa grande coupe de juillet.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PETITE PAS ÇA !

Yuriko fait ses valises pour les vacances d'été, valises au pluriel car Yuriko est une fille. C'est normal, elle a beaucoup d'affaires ! Dans les valises de Yuriko, on trouve une console Pico pour les enfants, car Yuriko va entreprendre un grand voyage pédestre rigide dans le monde. Créatrice de la nouvelle association DCEPTEI 9M (Des Consales Pour Tous Les Enfants Du Monde).



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PETITE PAS ÇA !

Je fais ma valise pour les vacances d'été. Au fait, je vous parle de vacances d'été parce que moi, ça m'est bien en vacances, si moi de juillet à janvier j'ai ensemble, un an ça suffit... Moi, je ne sais pas si je vais partir parce que j'ai du mal à remplir ma valise avec toutes mes consoles, et surtout toute ma bibliothèque que je collectionne depuis que je travaille à l'épicerie. Non, finalement, je vais rester chez moi pour jouer, ça changera...



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PETITE PAS ÇA !

TSR ne fait pas ses valises pour les vacances d'été, parce qu'un robot chaf ne part pas en vacances. Un robot chaf, ça part réfléchir à de nouvelles idées, au calme pendant un mois, à la fin de tout ce qui peut ressembler à un bureau, mais ça ne part pas en vacances, non ! Allez, bonne chance TSR.

62%

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SUNSOFT

Pour ceux qui s'en souviennent encore (les autres, je les comprends, cela n'a pas laissé un souvenir impérissable à la postérité vidéo-

ludique), ce titre était déjà sorti sur Super Nintendo il y a un certain temps. Même si à l'époque, les techniques de programmation étaient moins élaborées que maintenant, le jeu était déjà considéré comme dépassé... Que penser de lui alors, aujourd'hui ! Il ne se passe rien de particulier dans le jeu : on avance, on frappe, on avance, on frappe, on rencontre un boss... c'est le mouvement perpétuel qui recommence inlassablement sans la moindre once d'originalité. Techniquement, c'est donc loin de valoir les hits que l'on connaît, et puis c'est ennuyeux, voilà tout. Un titre qui ne vous enchantera pas, sauf si vous êtes un bourrin pur et dur !

TRAZOM

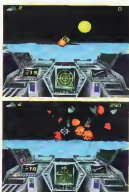


HOVER STRIKE

55%

MACHINE : JAGUAR
EDITEUR : ATARI

Tiens, un jeu Jaguar ! Ah oui, Hover Strike, le fameux jeu de vaisseau spatial qui se déroule à ras du sol sur différentes planètes et à l'aide



duquel on doit accomplir différentes missions (le plus souvent des bases ou des ennemis à détruire pour "clarifier" une zone). Certes. Cela semble alléchant. Malheureusement, la technique ne suit pas du tout. Mais alors pas du tout, sur une soi-disant 64 bits ! Bien sûr, tout se déroule en "3D temps réel", mais l'écran est tellement peu fourni en détails que cela ne passe pas pour être une prouesse notable. Il y a du vide à perte de vue. Seuls les quelques intrus à détruire sont là pour rappeler que c'est à un jeu vidéo que l'on a affaire, et non à une image fixe. C'est peut-être méchant, mais comment réagir autrement à l'ère où tous les produits s'orientent résolument vers une interactivité accrue. Allez plutôt voir du côté de la preview de Power Drive sur cette même machine, ça vaudra mieux...

TRAZOM

JUDGE DREDD

70%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM

Grand jeu destroy devant l'éternel, Judge Dredd sort aussi sur Game Boy cet été, et vous allez pouvoir emmener la Loi avec vous sur la plage. Conversion relativement fidèle de la version 16 bits (quelques couleurs en moins), le jeu vous met dans la peau du juge avec toutes ses jolies armes et ses petits poings musclés. Le but est de progresser en réalisant des objectifs précis (un ordinateur vous indique l'état de votre mission) et en arrêtant des vilains. Nouveauté, il ne faut pas achever les méchants, il faut les blesser et les arrêter : lawfull evil... Bref, le principe du jeu est bon mais la conversion Game Boy souffre d'une terrible carence graphique, c'est ultra moche, dommage... Le principal problème vient du fait qu'en voulant réaliser un jeu très ambien-

teux graphiquement, les développeurs ont abouti à un jeu complètement illisible sur le petit écran de la Game Boy, même placé sous une lampe de 2 220 watts.

OLIVIER

PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES

65%



**MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : NAMCO/NINTENDO**

Quand on tient un concept, on ne le lâche plus chez Namco ! Alors que la firme nipponne n'a jamais osé nous faire le coup de la réédition du vrai Pacman sur Super Nintendo (quoique !), elle tourne autour du pot en nous proposant un Pac In Time, un Pac Attack et aujourd'hui un Pac-Man 2. Côté originalité du personnage, on repassera, mais par contre, côté principe, on joue la nouveauté et le jamais vu. C'est d'ailleurs tellement du jamais vu, que l'on a vraiment du mal à entrer dans ce jeu très bizarre. Il s'agit de faire progresser Pac-Man himself dans un univers peuplé de pièges. On ne contrôle pas la boule jaune directement, mais on intervient sur sa progression en déclenchant des "phénomènes" grâce à un lance-pierres. Ce n'est pas vraiment simple d'expliquer ce concept dans un zapping, et je vous conseille donc d'essayer vous-même à condition de remplir deux conditions : être jeune ou être fan de Pacman. Le jeu est en effet bien réalisé, bénéficie de super bruitages, mais reste sacrément difficile à prendre en main. À signaler des versions de Ms Pacman et de Pacman, les vrais jeux d'arcade quelque part dans ce jeu.



OLIVIER

SPIROU

**MACHINE : MEGADRIIVE
ÉDITEUR : INFOGRADES**

Alors qu'Obélix débarque sur Super Nintendo et que l'on attend Tintin pour dans pas longtemps, Infogrames continue sa croisade de promotion des héros de BD francophone sur consoles. Cette fois, le jeu se destine davantage à un public bien spécifique, en l'occurrence les jeunes lecteurs de Joypad ! Il ne faut donc pas s'attendre à du DKC ou du Earthworm, car même si Spirou est un jeu de plates-formes et de recherche d'objets, il reste d'une extrême facilité. Le but est de retrouver le comte de Champignac qui s'est fait enlever juste avant de participer au grand Congrès des physiiciens de New York. Une première partie "plates-formes" vous fera traverser les rues, le métro, un magasin de jouets, les gratte-ciel de New York. Une seconde vous mènera jusqu'à la base volcanique de Cyanure, votre ennemie, après un passage axé sur l'aventure.



74%

OLIVIER

LE TOP 20 DE LA RÉDACTION

- | | | | |
|----------------------|-------------------|------------------------|----------------|
| 1 Tekken | 14 Hyperbolic | 17 L'as de l'espace 54 | Jaguar |
| 2 Ridge Racer | 15 Scream | 18 Thunderman | Nec |
| 3 Daytona USA | 16 Saturn | 19 Monkey King | Super Nintendo |
| 4 Prince of Persia | 17 Super Nintendo | 20 Street Fighter 95 | Nec |
| 5 Wings of Fury | 18 Nec | | Super Nintendo |
| 6 Zelda 2 | 19 Nec | | Megadrive |
| 7 Fast and Furious 2 | 20 Nec | | |
| 8 Final Match Tennis | | | |
| 9 Gumball | | | |
| 10 Street Fighter 2 | | | |



SKELETON KREW

**MACHINE : MEGADRIIVE
ÉDITEUR : CORE
DESIGN : SEGA**

83%



En l'an 2062, lorsque Moribond Kadover, un personnage tristement connu pour ses crimes odieux dans certaines régions des États-Unis, prend possession d'une partie de la ville de Monstro City pour venger à ses sinistres occupations (du genre expériences "cryogéniques" sur des êtres humains), la moitié de la population se voit obligée de prendre la fuite... Mais il semble déjà trop tard : quasiment tous les habitants de la région ont été transformés en monstres difformes, obéissant tels de véritables zombies à leur nouveau gourou destructeur. Mais heureusement, le MAD (Military Anti-Destructeurs) veille. Il décide, aussitôt l'affaire connue, d'envoyer sa meilleure équipe de mercenaires, capables de maîtriser des forces aussi puissantes que celles-ci. Et c'est vous qui allez être chargé de diriger ces trois hommes formant le "Skeleton Krew", l'équipe de squelettes tant renommée. Des pièges mortels, des passages secrets, des boss gigantesques vous attendent dans six niveaux de folle intensité. Techniquement réussi, même si les graphismes ne sont pas d'un goût très frais, ce nouveau titre sur Megadrive s'avère plaisant à la longue d'autant que l'on peut y jouer à deux simultanément. À essayer avant d'acheter pour l'ambiance et le reste...

TRAZOM



NEO GEO

ÉDITEUR : SNK

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SIMULTANÉMENT
SPECIAL : 10 PERSO EN TOUT

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUE : OUI +

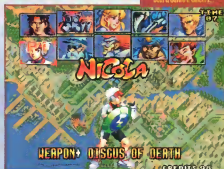
MEMORY CARD

DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR : ARCADE

Les personnages de jeu sont au nombre de dix, comme je vous l'ai dit plus haut. Pour le premier jeu dans le jeu SNK, on peut d'ailleurs prendre le King of Fighters King Lion. Sans que cela prouve qu'il n'est pas l'autre boss à battre d'ailleurs.

Ce qu'il y a de bien avec les jeux de beston sur Néo Géo, c'est que les scénaristes n'ont pas besoin de se creuser les méninges pendant des lustres pour nous sortir une histoire abracadabrante qui justifierait tel ou tel acte de tel ou tel personnage. Alors, comme à l'accoutumée, pour ne pas changer, je vais vous dire que les combattants les plus puissants de la planète se sont une nouvelle fois réunis pour s'affronter dans l'un des tournois les plus fabuleux qui soient. De cette compétition (littérale bien entendu), une seule personne sortira vainqueur. Ça aussi c'est normal ! C'est seulement à ce moment-là, et pas à un autre, qu'elle - cette personne - gagnera alors le droit d'affronter le fameux Lion King, pardon, King Lion, maître incontesté en "pancras" et autre clé de bras. Les belligérants de tout poil seront au nombre de dix et auront tous des qualités qui leur sont propres. Par exemple, Joker le clown rieur, vous fera sa spécialité du cirque : le coup de la boîte de Pandore; Chung le chinois de Chine, se mettra en fureur et vous transformera en poulet (!); Carol, le pro de la GRS (Gymnastique Rythmique et Sportive pour les non initiés) vous lancera des ballons rouges-feu-écarlate-bleu-turquoise-mauve; Eagle l'américain vous fera son coup fumant, le "flash Wing damage" et... eh bien pour les autres, vous le verrez par vous-même, parce qu'il ne faut pas exagérer, je ne vais pas vous raconter ma



vie non plus... Non plus. Pour le reste, regardez les milliers de photos qui jonchent ces pages. Vous en apprendrez certainement plus que n'importe quel discours... Atcheo bonsoir...

Trazom



Comme d'habitude dans ce genre de jeu, les combats se jouent les plus fous du monde et ils se jouent à chaque occasion de la première avec leurs farces et phrases qui tentent.



Chaque période des joueurs de jokers, de la suite. Finalement, il n'y a rien de plus à dire, lorsque c'est un "Pierre", il possède le plus de transformer tout adversaire en... pierre, qui n'a plus pour seul recours que de se sauver à travers la...



Pour ce jeu, il n'y a rien de plus à dire, lorsque c'est un "Pierre", il possède le plus de transformer tout adversaire en... pierre, qui n'a plus pour seul recours que de se sauver à travers la...

SAVAC

SAVAGE REIGN

Il est très simple dans sa conception, puisqu'il se joue sur un écran vertical. Tout public sur le marché du jeu vidéo. Si on faisait le même jeu dans notre monde, y aurait-il un succès ?



Nicola le joueur aime bien les combats médicaux. Grâce à son bras droit, il peut se faire soigner... (pour le moment, il n'a pas du mal à se soigner lui-même !)

D'UN NIVEAU
A L'AUTRE...



À l'issue de ces deux photos, vous pouvez aisément comprendre ce qui se passe. On combat sur le premier plan, on se bat sur le second plan. Admirez ce jeu qui touche avec autant de violence, même que l'on soit un élite ou de l'autre du... baratin.



Grandes ou petites, vous savez bien que les combats de jeu vidéo sont très amusants. Mais, comment les faire ? C'est ce que nous allons vous expliquer.

Le Joker et son monstre mortel font un peu peur à la joliesse.



Dans certains tableaux, il arrive que des éléments de jeu soient très intéressants. Dans la partie déjà bien connue de nos deux combats, il y a une partie de jeu très intéressante. C'est ce que nous allons vous expliquer.



EN RESUME

Malgré ses défauts de jeunesse, Savage Reign se trouve être un titre de baston pure en ne peut plus sympathique sur Neo Geo. Et bien qu'il n'ait rien de révolutionnaire sur cette console (Fatal Fury 3 veille !), le simple fait de voir un nouveau titre de combat prouve que le genre n'est pas près de mourir ! A voir, donc !

MEGADRIVE

ÉDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SIMULTANÉMENT

SPECIAL : ARCHI MEGA DUR !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : 6

DIFFICULTÉ : ARCHI DIFFICILE

EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

Avez-vous déjà joué au moins une fois dans votre vie à un jeu absolument interminable ?

Attendez, je vous arrête tout de suite, là ! Je ne veux pas parler des jeux de rôle ou d'aventure type Zelda ou Shining Force, ou la longévité de la cartouche est généralement proportionnelle au nombre d'énigmes turdées qui s'y trouvent. Non, je veux tout simplement parler de plates-formes/action. Car c'est de cela qu'il s'agit dans Batman & Robin sur Megadrive. De la plate-forme et de l'action à perte de vue, pour rassasier les fondus du genre ou bien encore ceux qui, avec un padle entre les mains, sont de véritables dieux vivants. Parce que je ne vous raconte même pas la difficulté. Par contre, je ne sais pas si Sega a pensé aux autres, les nouveaux venus qui vont se retrouver un petit peu asphyxiés à l'idée de jouer sur un dixième (1/10e) de niveau pendant de très longues minutes (parfois un quart d'heure pour battre un boss !!), alors qu'ils pensaient se procurer un jeu certes pas trop facile à terminer, mais certainement pas impossible à terminer !! Bref, vous voilà prévenus. Le jeu est en fait une succession de "pan-pan-boum-boum" comme à la plus belle époque dans lequel Batman et son com-

plice Robin ne peuvent pas se toucher, fort heureusement. Car, par moment, c'est carrément la pagaille la plus totale à l'écran, avec des dizaines de sprites qui s'affichent simultanément, pour notre plus grand plaisir. Comme, dans la série du même nom, c'est parfois loufoque, mais si vous aimez ces héros américains, vous serez vraiment gâtés !

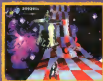
TRAZOM



BATMAN & ROBIN

LES BOSS DU JEU

Qui ce soit pour le Joker, pour le Penguin ou pour l'autre méchant méchant tout glorieux, vous aller en savoir, croyez-moi ! Tous les boss sans exception sont conçus et tous sont exceptionnels à leur façon. Quelle gloire !



NIVEAU 1

Dès le départ, vous avez initié à vous familiariser avec les diacres un peu étranges, en vous agrippant sur les plates-formes par exemple. Ça peut toujours servir...



PHASE DE SHOOT !

Il est, que ce soit en turbo jet ou en Dubaïtel, vous pouvez dire sûr que ces phases de shoot-up vous laisseront des milliards d'empoules sur les doigts. C'est in-ter-mi-nable. !!!



NIVEAU 2



Se prendre de la dynamite ou des tonneaux sur la coin de la tronche, ça vous a-t-il plu ? Le choix est plutôt difficile à faire... Non, c'est vrai quoi !



Ca pue le bon, vous êtes d'ailleurs des fonds marins, derrière du diverser ses flots incassants de balles sin-fulantes lorsque vous aurez détruit ses quatre emiers propulseurs. Bonne chance !

NIVEAU 3



Tiens, des chandelles de grammaire ! Vous croyez que je vois des notes partout ?



Et des moules surprises qui m'effraient des tas de bulles, ça vous dirait d'en ouvrir quelques-unes, juste pour voir ?

NIVEAU 4



Si vous arrivez jusqu'à là, chapeau très bas. Très très bas, même. Je vous dire, au niveau 4, antennes nous bien !

Détruire des pots de machin planté, ça n'est peut-être pas vraiment simple, mais qu'est-ce que ça change, mon Dieu !



GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Si on s'arrête aux graphismes, c'est clair, c'est superbe ! Mais le manque de couleurs fait encore ici défaut. Une fois de plus...

MONTAGE

14

MONTAGE

Malgré des décors de sprites présents simultanément à l'écran, il n'y a quasiment aucun ralentissement notable. Cependant, quelques cli-gorissements ici ou là...

MONTAGE

17

MONTAGE

Que l'on joue seul ou à deux, il n'y a absolument aucun problème de prise en main pour la navette : tout se fait aisément, les sauts compris.

SOUNDTRACK

13

SOUNDTRACK

Les musiques ont été créées en style très moderne et vont bien avec le jeu, à moins que les fruits qui sont des "hip-hip" mais avec un Megadeth.



J'AIME

- Des sprites d'inspiration "Cremes".
- Un jeu à deux, brillant !
- Une durée de vie quasi illimitée !



J'AIME PAS

- Le jeu est beaucoup trop dur !!!
- Pas assez d'originalité, bon sang !
- Pas de mots de passe...



EN RESUME

Eh bien, en fait, je reste partagé entre deux sentiments. D'un côté, je me dis que le jeu est beaucoup trop dur (même à deux !) et de l'autre, j'ai tendance à penser que c'est la seule solution pour rentabiliser l'achat d'une cartouche. Néanmoins, le titre reste très attractif et fait replonger les joueurs dans l'ambiance morbide de Gotham City !

85%

SUPER NINTENDO

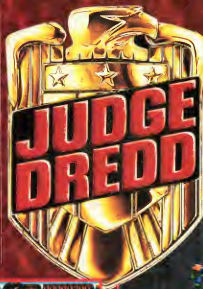
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : C'EST AUSSI
UN FILM

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE
GAME GEAR
GAME BOY

Nous sommes en l'an de grâce 2115, dans une ville des États-Unis, du nom de Mega-City One. Depuis le début de ce X^e de millénaire, toutes les catastrophes naturelles (incendies, raz-de-marée, tremblements de terre et autres) se sont acharnées avec une violence et une intensité encore jamais vues sur la surface du globe. La joie de vivre et la paix ont vite fait place à la désolation et au chaos total. Dans ce contexte post-apocalyptique, la population meurtrie est devenue comme la planète, sauvage... Dans cette enceinte de près de 400 millions d'habitants (oui, oui, vous avez bien lu, pardon, bien lu !), chaque personne est susceptible d'être un criminel en puissance. Il faut donc régir. Et vite. C'est ainsi que l'on décide de faire une expérience baptisée "Janus Project" où l'on crée, à l'aide de l'ADN, d'anciens juges aussi renommés qu'impitoyables, deux super flics qui feront à la fin les hommes de loi et les bourreaux. On les appelle les "Judges" ! Ainsi, à la suite d'une mauvaise manipulation, l'un devient parfait (Judge Joseph Dredd) et l'autre, le parfait... criminel. Il s'appelle Rico. Et il vient de s'enfuir de prison après des années d'incarcération. Et il n'hésite pas à tuer. Du coup, tout le monde croit que Judge Dredd est un criminel ! Un véritable quiproquo ! Vous l'aurez

compris, vous devrez aider Dredd tout le long des 12 niveaux du jeu pour prouver qu'il n'est pas l'auteur des multiples exactions commises en son nom. Autant vous le dire tout de suite, vous n'aurez pas trop de votre "Lawgiver Gun", le pistolet qui répond au son de votre voix, et de votre "Lawmaster", une moto à réaction idéale pour les poursuites infernales, pour vous sortir de situations parfois inextricables ! Il ne vous reste plus qu'à essayer...

TRAZOM



Vous avez le choix entre six robes pour juger, une casque gris, ou ce costume le moins en vue de la fonction en jeu. C'est vous qui voyez !



La force du désert se jette le flic la première sur le men pour aller des tribus de James. Contre vous !



Ce ministre de l'intérieur, vous ne le connaissez que si vous êtes... bien sûr, les flics ont pour leur dans les nombreux flics. Il n'est pas le meilleur flic de vous.



Attention, chute de cocktails molotov ! Sur son arriéré, ce ministre semble se craindre personnel. Mais à part vous !

TIPS • TIPS • TIPS

À chaque fois que vous découvrez un ordinateur sur votre chemin, n'hésitez pas à vous en servir, il y a souvent des tas de portes à fermer avec son aide. Et n'en profitez pas pour jouer à "Doom", ou à "Heretic", ou vous à l'Apple ! Non mais...



Et un petit clin d'œil à "Alien" avec cette apparition aussi brève qu'impitoyable.



TIPS • TIPS • TIPS

En détruisant cet ordinateur, vous pourriez avoir accès aux items un peu plus loin, items protégés par un faisceau électrique.



L'essentiel est d'être
à la hauteur
du Schœy.



Judge Dredd fait aussi la Loi sur Megadrive



Certaines poutres les sections d'orthographe fin, également sur ces deux machines, la convention Negative ne n'a pas les mêmes différences. Les graphismes sont plus fins et tout juste de vue, les relations sont meilleures, la même que les autres. Seules les couleurs font défaut, comme d'habitude. Localement, les versions de la 16 bits de Sega doivent être beaucoup plus rapides. À voir maintenant !

ADOLF LOEB © 1995 Omega Picture Entertainment Inc. and Omega Productions B.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995
 Omega Foundation. All Rights Reserved.





Dans les égouts, on ne peut pas dire que ça sentie tout le temps le rose, mais quand faut y aller, faut y aller !



LE FILM



© JUDGE DREDD



© JUDGE DREDD



© JUDGE DREDD

Avant de pouvoir vous le donner sur cette ruissante moto de la mort qui tue des sorts rouges, vous devrez au préalable frapper toutes les portes du vicarité. Essayez, à vous la berte !!!



L'espère que le garde ne m'a pas vu, ou bien je serai mal. J'ai pas envie d'avoir mal aux doigts, mal. Ouf ! Plus que 200 millions, et ça sera bon.



Le Mégapoli-Dynex-Dynamique (MD), vous connaissez ? Non ? Alors vous ne méritez rien que je vous en parle : déboullez vous tout seul, m'si !

GRAPHIQUES

16

CHARIOT

ANIMATION

15

MANIABILITÉ

MANIABILITÉ

18

SON/AMBIANCE

SON/AMBIANCE

17

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE

J'ADORE



EN RÉSUMÉ

Judge Dredd n'est pas seulement le film à gros budget qui sortira le 23 août prochain sur les écrans français, ni même le Comics sur lequel est basé ce même film. C'est également un jeu vidéo dont la qualité devrait en surprendre plus d'un. D'une très bonne durée de vie, on accroche tout de suite à ce titre où le redresseur de torts, c'est VOUS !!! Un jeu d'action dans la lignée d'Alien 3.

87%



LES LOTS

1^{er} PRIX

1 jouet JUDGE DREDD MATTEL, en exclusivité en France + 1 coupe-vent + 1 T-Shirt + 1 casquette JUDGE DREDD + 1 CARTOUCHE du jeu vidéo JUDGE DREDD + 1 CD bande originale JUDGE DREDD + 2 places de cinéma

2nd PRIX

1 jouet JUDGE DREDD MATTEL, en exclusivité en France + 1 T-Shirt + 1 casquette JUDGE DREDD + 1 CARTOUCHE du jeu vidéo JUDGE DREDD + 1 CD bande originale JUDGE DREDD + 2 places de cinéma

3rd PRIX

1 jouet JUDGE DREDD MATTEL, en exclusivité en France + 1 casquette JUDGE DREDD + 1 CARTOUCHE du jeu vidéo JUDGE DREDD + 1 CD bande originale JUDGE DREDD + 2 places de cinéma

4th PRIX

1 T-Shirt + 1 casquette JUDGE DREDD + 1 CARTOUCHE du jeu vidéo JUDGE DREDD + 1 CD bande originale JUDGE DREDD + 2 places de cinéma

du 8 au 10^e PRIX

1 casquette JUDGE DREDD + 1 CD bande originale JUDGE DREDD + 2 places de cinéma

LES QUESTIONS

1 - Quel est le prénom du JUDGE DREDD ?

- A- Joseph
- B- John
- C- Gary

5 - En quelle année se déroule l'action du film JUDGE DREDD ?

- A- En 2105
- B- En 2139
- C- En 2019

2 - Comment s'appelle l'arme utilisée par le JUDGE DREDD ?

- A- Le Lawmaker
- B- Le Lawgiver Mark II
- C- Le Gunpower

QUESTION SUBSIDIAIRE

Imaginez un slogan pour le lancement du jeu vidéo JUDGE DREDD

3 - Quel est le nom de la ville où se situe l'action du film ?

- A- Mega City One
- B- New Angeles
- C- Neo City One

4 - Comment s'appelle le gang qui affronte le JUDGE DREDD ?

- A- Le Angel Gang
- B- L'Eswat
- C- Les City Warriors

**EN EXCLUSIVITÉ EN FRANCE !
GAGNE DES JOUETS JUDGE DREDD,
sur le 36 68 93 14
et sur le 36 15 JUDGE DREDD.**

Sur le 36 68 93 14, tu peux jouer autant de fois que tu veux et gagner des dizaines de places de cinéma et tous les produits JUDGE DREDD, alors, appelle vite le 36 68 93 14 !
Joue aussi et gagne sur le 36 15 JUDGE DREDD et commande tous les produits !!

LE REGLEMENT

1. JOYPAD organise un concours qui aura lieu le 28 AOÛT 1995 à minuit.
2. Tout le monde peut y participer, sauf les membres de JOYPAD et le JOYPAD.
3. La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins errués, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les réponses sur le 36 68 93 14 / 36 15 JUDGE DREDD.
4. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'éditeur du magazine.
5. Les gagnants seront personnellement notifiés et les lots seront envoyés avant le 15 Septembre 1995.
6. Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui organisera le tirage au sort et la distribution des lots.

BULLETIN REPONSE - A REMPLIR EN LETTRES CAPITALIS VSP

à remplir et à renvoyer avant le 28 AOÛT 1995 à JOYPAD/concours JUDGE DREDD 10 Rue Thierry Le Luron 92592 Levallois-Perret

NOM : PRÉNOM : AGE :

ADRESSE : CODE POSTAL :

VILLE : MODELE D'ORDINATEUR OU DE CONSOLE :

Réponse 1 : A B C

Réponse 2 : A B C

Réponse 3 : A B C

Réponse 4 : A B C

Réponse 5 : A B C

(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire :



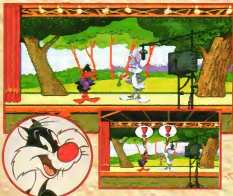
MEGADRIVE

ÉDITEUR : SUNSOFT
VERSION : FRANÇAISE
GENRE : BASKET-BALL
DIFFICULTÉ : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 10
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 4
SPECIAL : DISPOSITIF MULTI-
JOUEUR 5 POUR PLUS DE 2 JOUEURS
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

Quand notre chef – j'ai nommé l'excel-
lentissime TSR – a placé cette cer-
toche entre mes petites mains, je
me suis sentie
découragée en pensant au dernier jeu
de basket toon qui n'était pas trop
à mon goût. Ma crainte a encore
augmenté quand il m'a promis une
belle racée en guise de test. Après
un premier quart-temps pas terri-
ble, nous avons commencé à saisir
les multiples possibilités et coups
qui nous étaient offerts. C'est là
que mon visage s'est illuminé et
que mon Daffy Duck, à l'aide de
son co-équipier Wile E. Coyote,
ont donné une bonne leçon à Syl-
vestre et Bugs Bunny (la hiérarchie
veut que le chef choisisse ses
persos en premier et que nous on
se plaigne très très bas). Je vous
passe le score de plus de 130 contre
101, en ma faveur. Non chef, ne vous
fâchez pas, la prochaine fois je jure
d'essayer de perdre !... Résultat :

un mois d'enfermement dans un
certain placard. Tout ça pour une
simple anecdote ! Enfin, le jeu en
valait la chandelle, car il faut bien le
dire, Looney Tunes B-Ball a été et
reste une agréable surprise. Les
décors sont peu variés mais cor-
rects, les graphismes sont agréables
sans être exceptionnels. Musiques
et bruitages sont tout ce qu'il y a
de plus sympa. Le maniement des
personnages se fait très bien, et si
vous trouvez que votre joueur est
trop lent pour traverser le terrain
en longueur, une option vous permet
de le faire courir très vite, ce qui le
fatigue un peu plus, normal ! On
prend un réel plaisir à jouer, et l'inté-
rêt du jeu s'accroît d'une part
grâce aux innombrables coups spé-
ciaux et avec la possibilité de jouer
jusqu'à 4 en même temps : en duel,
à 2 contre l'ordinateur, à 2 contre 1,
ou encore en équipes de 2 contre 2.
Je vous promets d'agréables
heures de jeu en perspective, et
même pour ceux qui ne sont pas
des passionnés du basket.



Qui d'action sur ce terrain entre la
croyote qui court sans cesse de
droite à gauche, Daffy Duck qui se
prend pour une ballerina et Elmer
qui garde jalousement la balle !
Elmer qui d'ailleurs est un peu le
star avec son afflige en plein
milieu du terrain. En effet,
lorsqu'un joueur est particulièrement
adroit ou vite, il a droit à cette
petite récompense, l'honneur de
faire enrouler son adversaire !





UNES ball



Des pierres précieuses apparaissent aléatoirement sur le terrain pour permettre d'effectuer des coups spéciaux pour faire votre adversaire. Plus l'indicateur de fouie est élevé, plus vous aurez de pierres précieuses. Ici, la balle a été transformée en chien, il faudra le capturer afin de la récupérer.



Quelle est donc cette superbe créature ? Ce n'est autre qu'un petit tour de Bugs Bunny. C'est sa technique défensive spéciale, chaque personnage ayant sa pierre, pour détourner l'attention du détenteur du ballon. Être le sauteur y résister !

Un peu dans le même style que la légende, mais en moins dangereux, la torte à la crème ! Elle s'élève avec plaisir sur les miniques de vos adversaires à condition qu'ils ne l'évitent pas, car dans ce cas-là ce sera à vous de l'éviter. Si vous échouez, vous aurez non seulement la joie d'y goûter, mais vous perdrez également la balle !



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Du Street B-Ball futuriste ? Il n'y a pas à aller très loin pour trouver : NBA Jam T.E. Alors qu'en nous parle de l'arrivée d'un troisième volet à la saga NBA, Jam, commençons par le début avec un petit comparatif. Les deux jeux proposent des matches endiablés ponctués de coups spéciaux vraiment hilarants. De plus, il est possible d'un côté comme de l'autre de jouer à quatre simultanément. Avantage pour NBA Jam T.E. : son nombre d'options. Il y a plus de modes de jeux, plus de joueurs (les véritables de la NBA) et plus de coups dans les matches. Alors, à moins que vous ne soyez un leconditionnel Warner, le choix est vite fait.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Transformer la balle en bombe ne sera pas toujours à votre avantage. Il faudra vous en débarrasser avant qu'elle n'explode, sinon vous la perdrez !



EN RÉSUMÉ

Looney Tunes Basketball est une très agréable surprise pour moi, et pourtant jouer au basket sur une console n'est pas vraiment mon fort, alors c'est pour dire ! La réalisation est dans l'ensemble très correcte. De plus, ce jeu se détache des autres par son originalité et son humour. Il n'y a qu'à voir les nombreux coups spéciaux tous plus loufoques les uns que les autres, pour s'en convaincre. En plus, avec dix niveaux de difficulté, il y a de quoi faire.



Les graphismes de forme simples, mais bien réalisés.



Des tirs souvent réalistes et très fluides, le même pour les coups spéciaux.



On toujours réagit lorsqu'il faut saisir un adversaire.



Les musiques peu distinguées, avec des highlights parfois amusants.



- Les tirs sont différents pour chaque personnage.
- Beaucoup d'originalité dans les coups spéciaux.
- Beaucoup d'humour et de réalisme dans certains tirs.



- La balle est difficile à repérer à cause de sa couleur.
- Le terrain n'est pas très grand.
- Pas assez de personnages proposés.



SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : SUNSOFT
GENRE : COMBAT MOU
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 6
CONTINUE : ILLIMITES
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

Connus pour être les super héros parmi les plus vus de l'histoire du Comics, les personnages de la Justice League, concurrents directs des héros Marvel, arrivent tous ensemble dans un jeu de combat. À croire que les éditeurs ne savent plus faire que ce genre-là, complètement éculé, et désormais absent de toute originalité. Enfin bref, tout ça pour revenir au jeu qui nous intéresse, Justice League. Celui-ci met en scène les héros Aquaman, Superman, Flash, Batman, Green Arrow, Wonder Woman ainsi que les méchants Cheetah, Despero et Darkseid. Le scénario est d'une effrayante platitude, puisque le méchant Darkseid s'est emparé de la volonté des humains, et a créé des robots à l'image des héros de la Justice League ; d'où le bon plan pour avoir à combattre ses collègues sans que cela semble absurde de se battre entre héros. Vous allez donc vous taper tous les personnages pré-cités dans une suite de combats, entrecoupés de séquences "scénaristiques" fort risibles. Entre ces scènes donc, des combats. Combats en deux rounds gagnants, mous et sans envergure. En effet, chaque personnage possède UN coup qui tue. Le coup qu'il vous suffira de répéter à l'infini pour pouvoir vaincre vos adversaires

sans aucune difficulté. C'est déjà assez décevant. La réalisation est, en plus de tout ce que je viens de citer, assez moyenne. Graphismes très quelconques, animation molle, bruitages très peu présents, on n'y croit pas trop à ce jeu. Cependant, il n'est pas à jeter complètement, car sa simplicité et sa facilité en font une pièce de choix pour les joueurs débutants. Ne blâmons donc pas trop vite Sunsoft qui a fait un jeu simple, certes, mais qui justement est trop simple puisqu'il ne s'adresse pas au public habituel des jeux de combats. Coups simples à réaliser, sans fioritures à l'écran, il est une bonne initiation pour les petits nouveaux. Une initiation donc, mais rien de plus.

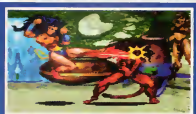
Greg

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



Green Arrow projette Batman après une série au col. Batman va donc logiquement valser à l'autre bout du décor. On ratera tout de même que dans ce jeu, les projections sont assez facilement réalisables. Un bon moyen pour les "gagnants faciles".

Superman est un sacré flic. Il lui arrive ainsi de flicer parfois sur ses universités pour enflammer l'air autour de son poing, et ainsi faire flamber son monde. Avec un culot bleu, on se croit tout permis.



Faut à Wonder Woman, les très pelles Cheetah. Je n'ai pas dit fautes, car cela n'a rien de félin que de se prendre un coup de pied sauté en pleine face. Surtout que Cheetah est l'un des personnages les plus rapides du jeu.

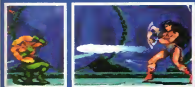


Pour ouvrir certaines portes, il faut au préalable se méfier de la dé. Attention toutefois, car les portes «à» ouvertes peuvent être forcées par le guerrier du groupe si celui-ci est assez fort (18/40 par exemple).

Flash joue du poing, et pas n'importe lequel ! Grâce à sa vitesse surhumaine, il peut faire pleuvoir une pluie de coups de poing sur ses adversaires, sans leur laisser le temps de se réveiller. L'attaque idéale pour les "raies de décos".



Très efficaces, les bracelets de Wonder Woman ! Ils peuvent renvoyer n'importe quelle attaque vers celui qui l'a envoyée. Rien de tel pour surprendre le ou l'ennemi des attaques à distance.



On peut être super et être aussi "mou". C'est ce qui arrive à notre ami, le héros le plus bête du monde, le seul héros à mettre son slip (rouge !!!) par-dessus son colant. Fait dire, il n'est pas humain. Pourtant, à voir avec quel agilité il se jette sur Wonder Woman, on pourrait douter.



EN RÉSUMÉ

Très facile : si vous avez terminé des tonnes de jeux de combat, ou même quelques-uns, ce jeu vous amusera quelques minutes, pas plus. Si par contre vous débutez dans les jeux vidéo, il constituera une excellente initiation aux jeux dits "de combat". Faites donc attention à notre double notation.

GRAPHISMES

14

Les graphismes sont d'une façon générale assez moyens. Néanmoins, les principaux super héros restent reconnaissables.

ANIMATION

13

Lento et moelleux. Si les débats viennent encore vous dire que les jeux sont trop rapides, au secours !

MANIABILITÉ

17

S'il y a bien une chose que l'on ne peut pas reprocher à ce jeu, c'est sa prise en main, avec des coups à mourir tellement ils sont simples à réaliser.

SON/BOUTIQUE

11

Ah, il y en a ? Je pense que le son du jeu était détestable. Fait dire, ils sont tellement détestables, que finalement il ne sert à rien de s'y intéresser.

THÈME

- Des héros "populaires"
- Rien de plus
- Une assez bonne réalisation

THÈME POC

- Un jeu très mou
- Des pouvoirs bêtes
- Une originalité inexistante

80%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

SPECIAL : 1ER JEU PLAYSTATION DÉVELOPPÉ EN FRANCE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Que d'émotion pour ce premier test officiel PlayStation français ! On la tient, notre console 32 bits de chez Sony pour dans bientôt (lisez notre article sur la sortie des deux 32 bits dans ce numéro), en l'occurrence en septembre. Lorsque la console sortira, vous pourrez jouer à des jeux chez vous. Rayman sera par exemple dispo dès la sortie de la PlayStation et vous aurez plutôt intérêt à vous procurer ce jeu de plates-formes 100 % français, car je peux vous dire qu'il s'agit d'un jeu bien ficelé. Créé par un Français (Michel Ancel, ex-Ubi Soft) et développé par des Français en France, ce jeu ne peut que renforcer notre fierté "french-toucheienne", car il remplit tous ses objectifs : il est superbement beau et il tient en haleine très très longtemps. Ce sont, à mon avis, les deux concepts importants d'un jeu 32 bits. Rayman profite donc pleinement des nouvelles possibilités techniques de la machine avec une fluidité exceptionnelle, des dégradés de couleurs très nombreux et une définition qui rend ce jeu réaliste à souhait. Bref, c'est vraiment beau, colore, et les six mondes sont

assez variés pour présenter une palette d'ennemis et de situations qui vous prendront un bon bout de temps avant de tout avoir vu. Côté maniabilité, la difficulté est ultra-progressive et tout le jeu est d'ailleurs lui aussi progressif dans le sens que vous découvrez les pouvoirs de votre personnage au fur et à mesure de la progression. Au début, vous sautez et avancez, puis vous tirez, puis vous volez, puis... etc ! Le concept du jeu (récupérer des Electroons, six par stage) vous fait constamment reve-



RAYMAN

DES POUVOIRS PROGRESSIFS

nir en arrière comme dans Super Mario World et découvrir des nouveaux passages. Rayman est un jeu que je conseille à tous les amateurs de plates-formes, petits et grands. C'est vraiment un jeu complet et super réussi. Bravo, les mecs !
OLIVIER.



PRINCIPE DU JEU : LIBÉREZ LES ELECTOONS !

Chaque monde est un monde, avec ses propres dangers et ses mystères. Pour un point sur la route du jeu, la première fois, vous devez traverser cinq stages. Mais il est possible de revenir fouiller ces stages comme dans Super Mario World. Au passage, on a l'impression que tout est en mouvement, vous ne pouvez pas laisser les six Electroons par stage. La tâche de Rayman est en effet de trouver et de libérer les Electroons par stage. À chaque fois, par un mécanisme qui se libère, vous venez à l'aide d'un Electroon à la fois.



Lorsque vous débutez le jeu, vous ne pouvez que marcher et sauter. Lorsque vous terminez certains stages, une fois apparaît et vous donne un nouveau pouvoir.

C'est ainsi que vous pourrez obtenir le pouvoir de vous accrocher aux plates-formes, de voler, de lancer des boules, de lancer votre poing, etc.



Il faut revenir sans arrêt en arrière et relire les anciens stages dès que vous gagnez un nouveau pouvoir, car certains passages des niveaux déjà traversés contiennent des salles cachées et des passages qui étaient inaccessibles avant. De plus, cela vous permet de libérer tous les totems et d'acquiescer à d'autres mondes.

**Premier jeu
officiel Playstation**

En lui, c'est le premier et pas le dernier ! Cela m'étonne bien un met, non ? Pour la première fois en effet dans Jypod, vous lisez un test officiel d'un jeu PlayStation. La console n'était pas encore sortie, un problème s'est posé pour savoir comment nous allions tester le jeu, alors que nous ne possédions "qu'une" PlayStation japonaise. Je vous rappelle que si les PlayStation japonaises, européennes et américaines sont prévues pour fonctionner de manière similaire avec des sorties vidéo identiques (permettant toutes les possibilités), les CD, eux, ne seront pas compatibles. Voilà pourquoi Ubi Soft nous a prêté la PlayStation de développement (plus précisément de debugging), la Blue One. Il s'agit d'une PlayStation entièrement bleue et qui permet de tester les jeux en phase finale de conception. Voilà comment nous avons fait pour lire un CD PlayStation européen.



N'oubliez pas les nombreux petits passages cochés qui vous mènent souvent à des bonus comme ce 1Up dans le sixième monde. N'oubliez pas ici que votre double ne si vous vous arrêtez.



Le mini-Rover est vraiment adorable !



Les best ont des réactions différentes des autres jeux. Certains reviennent vous trouver plus tard dans le jeu pour un nouveau combat; et d'autres, comme ce musicien du premier monde, deviennent vos amis. La preuve: vous chevauchez ce musicien dans le stage suivant, un stage Shooting Game à scrolling horizontal.



Le troisième monde de Nature City, comme dans tous les mondes, vous ne pouvez faire presque rien, si ce n'est marcher dans les rues les plus longues, avant de rencontrer la partie à cet endroit, lorsque vous n'en avez rien.

• **Mardi au samedi de 10h à 19h** non
• **REZ - St Germain en Laye** • à 200 m du
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

Chloroquin	Date	Tested area
------------	------	-------------

Frais de port : compris dans les 1 à 3 jours. 80110

Chirp	Date	Estimated size
1	1998	100
2	1999	150
3	2000	200
4	2001	250
5	2002	300
6	2003	350
7	2004	400
8	2005	450
9	2006	500
10	2007	550
11	2008	600
12	2009	650
13	2010	700
14	2011	750
15	2012	800
16	2013	850
17	2014	900
18	2015	950
19	2016	1000
20	2017	1050
21	2018	1100
22	2019	1150
23	2020	1200
24	2021	1250
25	2022	1300
26	2023	1350
27	2024	1400
28	2025	1450
29	2026	1500
30	2027	1550
31	2028	1600
32	2029	1650
33	2030	1700
34	2031	1750
35	2032	1800
36	2033	1850
37	2034	1900
38	2035	1950
39	2036	2000
40	2037	2050
41	2038	2100
42	2039	2150
43	2040	2200
44	2041	2250
45	2042	2300
46	2043	2350
47	2044	2400
48	2045	2450
49	2046	2500
50	2047	2550
51	2048	2600
52	2049	2650
53	2050	2700
54	2051	2750
55	2052	2800
56	2053	2850
57	2054	2900
58	2055	2950
59	2056	3000
60	2057	3050
61	2058	3100
62	2059	3150
63	2060	3200
64	2061	3250
65	2062	3300
66	2063	3350
67	2064	3400
68	2065	3450
69	2066	3500
70	2067	3550
71	2068	3600
72	2069	3650
73	2070	3700
74	2071	3750
75	2072	3800
76	2073	3850
77	2074	3900
78	2075	3950
79	2076	4000
80	2077	4050
81	2078	4100
82	2079	4150
83	2080	4200
84	2081	4250
85	2082	4300
86	2083	4350
87	2084	4400
88	2085	4450
89	2086	4500
90	2087	4550
91	2088	4600
92	2089	4650
93	2090	4700
94	2091	4750
95	2092	4800
96	2093	4850
97	2094	4900
98	2095	4950
99	2096	5000
100	2097	5050
101	2098	5100
102	2099	5150
103	2100	5200
104	2101	5250
105	2102	5300
106	2103	5350
107	2104	5400
108	2105	5450
109	2106	5500
110	2107	5550
111	2108	5600
112	2109	5650
113	2110	5700
114	2111	5750
115	2112	5800
116	2113	5850



Boss !

Unir le quatrième monde, les caves du Shaps, c'est ce scorpion géant qui vous attend. Mais attention ! Après avoir accédé à son monde souterrain par la cripette du feu, le troisième...



Lorsque vous rencontrez des magiciens, vous devez leur donner des Tings (les pièces d'or que l'on récolte un peu partout) pour pouvoir jouer à un niveau bonus. Dans ce niveau, vous devez récolter un nombre donné de Tings pour gagner un Tug. Attention, quand on a gagné le Tug, on en regagne plus quand on revient dans ce niveau bonus.



MONDE 6 UN DERNIER MONDE DIFFICILE À ATTEINDRE

En effet, pour pouvoir jouer dans le monde 6, il vous faudra préalablement vaincre tous les Toons de tous les stades de tous les mondes précédents ! Vous aurez alors droit à ce genre de stage si déroulant dans un gîteau géant. Surfer sur une caillière n'est pas chose aisée, surtout lorsque'il faut anticiper les trous.



AVANT !



APRÈS !



Dans le dernier monde, c'est le terrible Mr Dark qui vous attend. Il est élu de nombreux subterfuges pour vous ralentir. Un bon exemple est ce stade dans lequel il fait apparaître votre ombre qui vous suit partout. Sorte de mirage! Imitez les vos gestes et déplacements avec quelques centimètres de retard, votre ombre vous tue lorsqu'elle vous touche. Ne remuez pas en arrière et ne vous arrêtez jamais...

GRAPHISMES 18

COMPLEXITÉ 18

MANIABILITÉ 17

SURPRISE 17

J'AI ME

- Le premier jeu de plates-formes sur PlayStation.
- Une difficulté progressive.
- Un immense et amusant univers.

J'AI PAS

- Le système de sauvegarde par défaut en complet, la moitié du jeu.
- Un petit jeu de Tings (les pièces) quand on change de stage. Pourquoi ?

93%



EN RÉSUMÉ

Rayman est un excellent jeu de plates-formes qui bénéficie des formidables possibilités d'affichage de la console. Des graphismes hyper fins et des dégradés de couleurs complexes renforcent la bonne jouabilité et la difficulté progressive de ce grand jeu français.

MEGA-CD

ÉDITEUR: SEGA
GENRE: TACTICAL-ROLE
PLAYING GAME
NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 12

SPECIAL: 3 SCÉNARIOS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ: MOYENNE
EXISTE SUR: GAME GEAR



SHINING FORCE CD

O h, je ne sais que dire sur ce Shining Force CD que j'ai bien dû finir au moins deux ou trois fois. C'est

toujours l'histoire d'un brave gars et de ses amis qui, en vue aérienne, combattent des hordes entières d'ennemis dans un subtil cocktail d'aventure, de gestion de troupe et de stratégie. J'en connais déjà qui salivent. Malheureusement, il y a un petit défaut et c'est bien dommage. En effet, les divers villages que vous traverserez, et ben en fait vous ne les traverserez pas ! Je m'explique : Shining Force CD regroupe deux jeux, qui se nomment Shining Force Golden I et 2, sortis il y a de cela trois ans sur GameGear au Japon. Le jeu a donc été simplifié par rapport à la Megadrive, pour la GameGear. Cependant, l'adaptation inverse (puisque c'est le cas ici) ne fait état d'aucun approfondissement sur les possibilités du joueur vis-à-vis de son potentiel d'action. C'est donc ainsi que le vieux routier de Shining Force sera déroute par l'absence de parties aventures, où le joueur, avec son groupe, prenait d'habitude plaisir à taquiner l'autochtone. D'un autre côté, le fan de combats sera comblé, puisque les batailles s'enchaînent sans interruption autre que "scénaristique". Un bon jeu pour les stratégies, qui n'aiment pas trop réfléchir à autre chose qu'une stratégie propre à détruire les troupes adverses. **Greg**



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un petit truc pour vaincre la plupart des boss : il suffit de tourner autour de ce dernier, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour ne pas se faire toucher.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



EN RÉSUMÉ

Eh bien, comment vous dire autrement que Shining Force CD fait partie des 5 meilleurs jeux du Mega-CD, autrement qu'en vous disant qu'il est excellent, ne bugge pas, n'est pas laid et n'est pas lent. Seul défaut : le 3e scénario qui n'apparaît pas.

COMPLÉMENTS

14

COMPLÉMENTS

Rien de très détaillé, encore plus simple que les versions 1 et 2

AVANTAGE

14

AVANTAGE

Oh là, cela bouge vraiment peu ! Mais on ne lui en demande pas tant, puisque c'est de la stratégie.

INÉVITABLE

16

INÉVITABLE

Les menus sont très agréables à gérer.

SURPRISE

19

SURPRISE

On y joue, on médite ! En fait, certains moments sont même joués par un orchestre, là disiez.



J'ADORE

- Le seul jeu de guerre sur Mega-CD
- Encore Shining Force, la classe !
- Quelques musiques symphoniques



J'ADORE PAS

- N'importe quoi, rien à voir
- CD sont les parties aventure ?
- Le troisième scénario n'est même pas intraduisible

92%

SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : US GOLD
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 5 SIMULTANÉMENT

SPECIAL : NÉANT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

Vous commencez à en avoir l'habitude maintenant, les jeux de football sur console, il n'y a rien de tel pour se détendre, passer d'excellents moments entre amis devant le télé et se faire des parties jusqu'à l'épuisement... Ah, quel pied ! Bref, si vous lisez ces quelques lignes, c'est que le football, quelque part, ça vous intéresse, non ? Oui ? Alors je ne vous ferai pas l'affront de vous dévoiler les règles de ce sport, qui demeure, comme vous devez le savoir, le plus pratiqué dans le monde, après le tricot corrézien. Dans Fever Pitch Soccer (littéralement, "le flèvre du football") vous pouvez en premier lieu choisir entre le mode "exhibition" ou "tournoi", comme dans la vraie réalité. Ensuite, vous le découvrirez très vite, il y a une myriade d'équipes à disposition, de "l'indéboulonnable" Brésil à l'Allemagne, en passant par l'Italie et la modeste équipe d'Arabie Saoudite. Et, comme je vous dis qu'il y en a un paquet, vous n'aurez qu'à les compter vous-même avec ce qui vous sert de cerveau. Si vous n'en avez pas, prenez

un boulier, on en trouve encore chez quelques antiquaires. Pour le reste, ça se passe très simplement puisqu'en mode "tournoi", vous devrez affronter des tonnes d'équipes de la région où se déroule la compétition en question. Ainsi, l'Asie, l'Amérique du Sud, ou encore l'Europe seront au programme de votre chère équipe. À chaque victoire, vous aurez droit à un joueur supplémentaire que vous placerez où bon vous semblera au sein de votre team. Certains d'entre eux seront même capables de coups spéciaux hallucinants détaillés dans le test. Voilà, il ne vous reste plus qu'à regarder les photos, puis à acheter le jeu, puis à jouer, puis à... le reste, ça vous regarde !

TRAZOM



Le corner dans le jeu. Vous envoyez la balle là où se trouve la cible au sol.



Et une rapatrié de volée pleine la cage, comme on en voit à la télé, vous savez, la télévision pleine de couleurs bizarres avec des gens qui bougent à l'antérieur !



Le mode "cup" vous permet de revoir vos buts, mais malheureusement pas toutes les actions du match. Si c'est le cas, vous pouvez même inverser ce mode.

Et c'est la sanction qui tombe : un carton jaune !



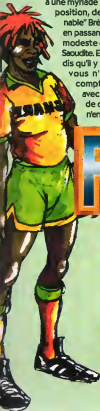
FEVER PITCH SOCCER



Une superbe tête plongeante qui prend le chemin direct des filets ! Ça, c'est du "punch" !



L'une des qualités de certains de vos joueurs : pousser les adversaires hors de leur terrain. Pratique pour se frayer un passage vers les buts !!!



Holohouma HB Une proluxe version méga-potage-super tendu en plein dans la lucarne. Une action comme on en voit très souvent dans Fever Pitch Soccer. Le gardien demeure prolixe tout redoutable.



Un superbe vol plané de la mort tandis qu'une maquette se fait exactement la même chose dans mon dos ! Ah! là là !

Un penalty dans le plus pur style «Mettresiens». Vous savez, comme on les apprend dans les écoles de football !



Tous les coups sont permis, comme je vous le laïcusais entendre. Il suffit que l'arbitre ait le dos tourné pour que les coups bas fassent de toute part. C'est pas joli-joli ce que vous venez de faire là !



La talon est l'une des actions les plus techniques et les plus difficiles à réaliser durant un match. Ne vous étonnez donc pas de voir votre joueur parcourir des kilomètres sur son fessier, tout ça pour attraper la balle !



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 111–118



EN RÉSUMÉ

Fever Pitch Soccer constitue une excellente surprise dans le genre sur SN. Malgré la sévère concurrence de International Superstar Soccer de Konami, ce nouveau jeu de football de US Gold a largement sa place chez vous !

ISOMERISMES

15

GRAPHISME

Ce ne sont pas les points forts du jeu, bien que ceux-ci soient de bonne qualité, notamment pour la digitalisation des jouets.

MILLER-TIMES

17

REFERENCES

Difficile de faire plus rapide !
Tout ce joli monde en short
se déplace à une vitesse
exceptionnelle, sans que
cela ne pose de problème !

MANIABILITĚ

15

MINIBOULITE

La prise en main peut s'avérer difficile au départ, mais on s'y fait au fil des matches. Comme d'habitude quoi !

ON/BRUTAGE

16

SOM/BIOMASS

Les musiques d'introduction sont très sympas, en plus d'une excellente ambiance de boîte durant les matches !



TIME

- Les coups spéciaux de certains joueurs.
- Une animation fluide et agréable.
- Enormément de "punch" pour un football.



PRIME TIME

- Le déplacement des sprites n'est pas hyper réaliste.
- Une prise en main qui peut s'avérer délicate.

88%

3615 Japanim

100 % collection

生誕 30 周年 本生誕 第一作即 巻画作

TOUTES LES VHS VF Dragonball Z du volume 1 à 11

139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| CYBERCITY 1,2 & 3 | la cassette 109F + 0F |
| RAINMA 1/2 VOL 1 & 2 | la cassette 119F + 0F |
| LEMMINEAR | la cassette 119F + 0F |
| VENUS WARS 1 & 2 | la cassette 119F + 0F |
| DOMINION 1 & 2 | la cassette 119F + 0F |
| MAPS 1 & 2 | la cassette 119F + 0F |
| IRIA 1 & 2 | la cassette 119F + 0F |
| BORGMAN 2058 | la cassette 129F + 0F |
| SLOW STEP | la cassette 129F + 0F |
| SAINT SEYA Vol. 1,2,3 | la cassette 139F + 0F |
| UROSUKIDOJI VOL 1 & 2 | la cassette 139F + 0F |
| MACROSS | la cassette 149F + 0F |
| COBRA Vol. 1,2 | la cassette 149F + 0F |
| KEN le survivant | la cassette 149F + 0F |

ATTENTION
Dragonball 42
LE DERNIER !
39 Frs

Integralement original !
PRODUITS PUR JAPON

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • DRAGON BALL • SAINT SEYA • RAINMA 1/2 • DRAGON QUEST • YUYU HAKUSHO • BASTARD • TOUS LES AUTRES | 単行本第 一 <ul style="list-style-type: none"> • ART BOOK • LASERS DISCS • VIDEO CASSETTES • MANGAS ETC... • GOODIES • MAGAZINES • CELLULOIDS • MAQUETTES |
|---|---|

Pour les furieux : 3615 JAPAN
la messagerie où se connectent
les fous d'animation !
1,27 F la minute

Connecte toi
et découvre
notre catalogue !
Si tu cherches bien
Surprises garanties !



DBZ

- | | |
|---|--------|
| • TRADING CARD 2 COLLECTION (le sachet) | 28 Frs |
| • PP CARDS 27 (la carte) | 3 Frs |
| • PP CARDS 27 (le paquet de 35) | 70 Frs |
| • STICKERS LONGS (la carte) | 3 Frs |
| • CARTE HOLOGRAMME (la carte) | 5 Frs |
| • HERO COLLECTION 3 (le sachet) | 18 Frs |
| • DP 23 CARDASS (le sachet de 10) | 30 Frs |
| • VISUAL COLLECTION 2 (le sachet de 10) | 30 Frs |
| • STICKERS LONGS (le sachet de 35) | 70 Frs |
| • POWER LEVEL 13 (le sachet de 10) | 30 Frs |
| • GOMME | 10 Frs |
| • POGS DBZ (par 6) (la pochette) | 10 Frs |

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • ramiracards • poster tissus • mangas • gomme • stylos etc ...

+ TOUTES
LES AUTRES SERIES
VERITABLE
100 % JAPON

NOUVEAU !!!
MAGIC CARDS
A PRIX DEMENTS
STARTER 50 F
BOOSTER 15 F
VERSIONS U.S. ET FRANÇAISES

FRAIS DE PORT 0F POUR UN
ACHAT SUPERIEUR A 100 F
La passion à petits prix !

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PF

Si commande inférieure à 100 Frs : + 20

FRAIS DE PORT GRATUITS - Si paiement contre remboursement AJOUTER 10 F

COORDONNEES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	<input type="checkbox"/> Expire le :
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (reputer 30 F)
Code Postal :	JP 4

SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
SPECIAL : RIEN

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER FAMICOM

Une fois de plus, un jeu de Football débarque sur le Super Nintendo. Et une fois de plus, il est de qualité. Il faut dire qu'en réalité, ce vinyle titre n'est autre que la réimpression en version française du fameux Excite Stage '94 (version Super Famicom) qui déjà, lors de sa sortie, avait fait pas mal d'heureux. Ici, c'est exactement la même chose, mis à part que tout est en anglais, donc compréhensible par tous. Du moins, nous l'espérons... A ma connaissance, Soccer Shootout est le seul dans sa catégorie à offrir une séance d'entraînement au départ. Et qui plus est notée à la fin de votre "stage". Ça demeure renferme entre autres une séquence de dribbles entre des cônes, des

séances de corners, de coup-francs, etc. Si vous avez été bons, vous le saurez ! Mais Soccer Shootout ne se résume pas qu'à ça, puisqu'il vous offre aussi comme un mélange et avoir parfait votre technique de frappe durant ces éblouissantes épreuves, vous allez enfin sauter dans le grand bain. Pour cela, une période d'"exposition" (match amical), de "Main Game" (championnat à 22 ou 44 matches), de "All Stars" (les équipes des meilleures poules du championnat), de "TJK" (séances de tir saut), et de "Indoor Game" (football en salle) ! Avouez qu'il y a de quoi faire, non ? Alors, je ne vais pas vous en raconter plus, car de toute façon, le foot, c'est le foot, et je ne vais rien inventer de plus que ce que vous savez déjà. Allez, matchez bien maintenant !

TRAZOM



SOCCER SHOOTOUT



Le penalty est vu en gros plan, comme dans tout bon jeu de "football".



Le gardien va chiner pas comme vous pourriez le croire avec un grand élanement devant cette détonne folle.



Tiens, ça doit être bon !



NO GOAL!



En fin de vérité de votre prestation : le note finale vous l'avez de point.

Face à un adversaire, il conviendrait d'être collectif ! N'est-ce pas ?

Le tir au pied n'est pas très intéressant comme séance pour le foot, mais dans un jeu vidéo, ça n'est pas tout à fait.



La possibilité vous est également offerte de vous défouler sur un terrain synthétique et dans un environnement fermé, comme il se doit dans un terrain "Indoor". Les rebonds sur les côtés du terrain sont évidemment la principale différence avec le terrain en plein air !

Tout



Faites le choix et l'on vous proposera les différents matchs que vous pourrez disputer. Bon plaisir !



COMPARATIF • COMPARATIF

Il n'y a que deux versions de Superstar Soccer : l'ancienne, celle des années 90, et la plus récente, celle de Superstar Soccer 2. Cette dernière apporte au jeu de foot pas mal d'améliorations que l'on peut retrouver de nos jours sur une console. Elle est plus réaliste, plus rapide, plus facile à jouer, mais aussi et surtout, très amusante. En fait, c'est un peu plus que ça, qui donne une expérience de jeu très agréable. Bref, prenez un peu de temps et vous verrez que le jeu de foot est vraiment très amusant. Il y a toutes les vacances pour ça !



COMPARATIF • COMPARATIF



EN RÉSUMÉ

De l'avis d'une partie de la rédaction, Soccer Shootout est le jeu de football le plus abouti sur Super Nintendo. La majorité a-t-elle raison, une fois de plus ? No sé ! Car en réalité, il y a tout de même fort à faire avec des titres comme FIFA Soccer ou encore plus récemment International Superstar Soccer ou Fever Pitch Soccer. À vous de juger ! Mais il est très sympa tout de même.

Placez ensuite le jeu devant les différents joueurs de votre équipe favorite, sur le terrain.



Le replay se fait automatiquement, après chaque but.



COMPARATIF 17

Il s'agit certainement des plus beaux et des plus fins qu'il nous ait été donné de voir sur cette console, dans le domaine du football.

ANIMATION 15

On ne peut pas dire qu'elle souffre de quelque anomalie que ce soit, ce qui fait que l'on n'est en aucune façon gêné.

MANIABILITÉ 16

Elle est bonne, mais seulement dans la mesure où l'on s'est entraîné durant quelques matchs. Elle demeure assez "dure".

SIM/REALISME 14

Il est, dans l'ensemble, très discret. Les arts de jeu de la foule intervenant lorsque l'y a des buts, et les musique passent assez inaperçues.

J'ADORE

- La plus fin de tous les jeux de foot !
- Tous les coups réalistes.
- Le mode "championnat" et ses 44 matches
- Le jeu à 4 simultanément !

J'ADORE PAS

- Dommage que la maniabilité soit aussi dure.
- Pas assez de terrains disponibles.

89%

MEGADRIVE

ÉDITEUR : CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
SPECIAL : PAS BESOIN

D'ADAPTATEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

A lors ça y est, Roland Garros, c'est fini ! Steffi Graf a gagné chez les filles et Thomas Muster l'a emporté chez les Boys. Si vos favoris ont triomphé, tant mieux pour vous. Si ce n'est pas le cas, eh bien tant pis, dites-vous juste que ce sera peut-être pour l'année prochaine ! Enfin, après ces quelques considérations purement sportives, revenons au jeu, celui que nous propose de découvrir Codemasters, et ce pour la deuxième fois depuis une certaine année 1994, où l'on découvrait enfin une vraie simulation de tennis sur la Megadrive. Pete Simpras étant toujours n°1 mondial, du moins jusqu'à il n'y a pas très longtemps, il était normal que l'éditeur reconduise son "contrat" avec la star montante du tennis. Au programme de cette suite, nous trouverons comme d'habitude un mode "tournament" où vous pourrez vous essayer à nombre de surfaces différentes, un mode "challenge" dans lequel un(e) ou plusieurs de vos ami(e)s (le jeu est en effet jouable jusqu'à 4 en même temps, sans aucun adaptateur) pourront s'amuser comme des petits fous jusqu'à l'aube, et enfin un mode "World Tour" où vous aurez l'occasion de montrer votre grand talent d'attaquant du fond de court, chose que aviez certainement déjà fait lors de vos nombreux matches exhibitions. Avec un panel de 8 joueurs ou joueuses que vous choisirez au tout début de la retransmission télévisée, le choix est certes restreint par rapport au "Simpras" de l'an passé, mais vous avez en prime le n°1 mondial en personne comme choix. Au fait, les matches se disputent en meilleur des 1, 3 ou 5 manches, c'est vous qui voyez ! Alors, que demande le peuple ? Jeu, set et match !

TRIAZOM

De dieu des astres, vous pourrez trouver ce merveilleux Cyborg Simpras qui galopie à une vitesse hallucinante ou encore...



CHALLENGE MATCH



ROBOT
WON : 0
LOST : 0

VS



PETE
WON : 1
LOST : 2

SINGLES



PETE S

LES 4 SURFACES

Comme tout bon jeu de tennis, les quatre surfaces du traditionnel sont présentes. La première fois, pour faire original, on aura peut-être droit à du terrain gelatinoux ou un sacre, ou pourquoi pas sur la lune ! Quoique pour ce dernier...



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

N'hésitez pas à faire des combinaisons sur la manette, du type A+B ou A+B+C, ou encore B+C, notamment lorsque vous êtes au service. Pour avoir le robot joueur et le terrain sur la lune, il faut faire un truc mais je ne vous dirai pas lequel. Testez le coup... L'astuce pour plus tard dans Joypad. Mais vous pouvez toujours chercher entre-temps.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

ROUND 1

PASSWORD: CDCBJ
NEW YORK ASPHALT



Pour les joueurs, vous aurez droit à un mail du passé et vous ferez des sautements de matches avec le même joueur. Si vous êtes éliminé au premier tour, vous n'aurez plus qu'à recommencer...

COMPARATIF • COMPARATIF

PETE SAMPRAS '96 CONTRE PETE SAMPRAS TENNIS

Tous deux sur Megadrive, et course, et tous deux pouvant se jouer à 4 en même temps, sans aucune adjonction d'adaptateur. C'est d'ailleurs le seul point commun qu'il leur reste, puisque le deuxième volet n'a en réalité rien à voir avec le premier. Dans la seconde mouture, les graphismes sont meilleurs, de même que les sons qui semblent avoir subi un lifting sensible. Les autres domaines (tournois, techniques de jeu, etc.) sont restés les mêmes. Mieux vaut maintenant se procurer la version '96 !

COMPARATIF • COMPARATIF

AMPRAS TENNIS '96



Autre ajout dans cette version de Pete Sampras : la vitesse instantanée de la balle lors de votre premier service, est affichée en Mph (milles par heure). Pour convertir la vitesse en km/h, multipliez par 1,609...



EN RÉSUMÉ

Même si la deuxième version est un peu différente de la première, avec des améliorations d'ordre graphique et sonore, il est évident que la jouabilité a été laissée pour compte dans ce volet. De ce fait, il vaut quand même mieux s'écarter à deux ou plus plutôt que de jouer seul contre la console. N'oubliez pas non plus le prix des jeux Codemasters, 350 francs environ pour celui-ci.

QUELQUES JOUEURS



Les joueurs disponibles sont certes moins nombreux que dans la première version mais ceux-ci ont la particularité d'être tous plus ou moins bons. Soit, leur animation est devenue vraiment meilleure pour chacun d'entre eux.



La jeu en double est étrangement diabolique pour peu que les 4 joueurs touchent un peu leur balle. À ce moment précis, on peut vraiment dire que le "fun" est total !

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SOUNDTRACK

17

SOUNDTRACK

Une fois de plus, on est dans l'ambiance totale des matches de tennis, avec les cris des joueurs, du public et de l'arbitre. Un régal !

J'AIME

- Un jeu de tennis comme on n'en avait jamais eu !
- L'animation sonore est superbe !
- Le jeu est à la fois simple et profond !

J'AIME PAS

- Les coups sont très très très réalistes.
- Les rendus d'animation durant les matches.

83%

2011 VIDEOS

MEGA CD

EDITEUR : ENIX/NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE

GENRE : ACTION-RPG

NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : 100% FRANÇAIS

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDE

DIFFICULTÉ : FACILE

ILLUSION of

TIME

Connu au Japon et aux États-Unis sous le nom de Gals, Illusion of Time arrive en France un an exactement après Mystic Quest. Alors là, c'est très classeux de la part de Nintendo de nous offrir enfin un must des jeux vidéo japonais en France. Bon, ce n'est pas le must des must, mais c'est déjà "muetement" pas mal. Dans le petit du jeune Paul (sic !) vous devez courir le vaste monde avec Rom le fils d'un roi devenu fou. Tout au long de votre périple, vous allez apprendre que vous n'êtes pas un véritable humain, ah ça non. Vous avez du sang magique dans vos veines, et bien évidemment, ça aide pour être le héros d'un jeu vidéo. Comme vous êtes un garçon plein de ressources dans une aventure en français, et qu'en plus vous avez une copine princesse et une autre magicienne, vous vous dites que hop ! Il est grand temps de courir le vaste monde. Malheureusement, contrairement à Link, vous n'êtes qu'un faible petit garçon. Qu'importe, grâce à la magie de Gals, vous allez pouvoir vous transformer pour le combat en Chryssor, sorte d'incinérateur des Super-Sentaï. Contrairement à Link, donc, Paul appartient à un jeu plus scénarisé.

tique où la liberté d'action est un petit peu moindre. Vous aurez donc de nouveaux pouvoirs quand le jeu l'aura décidé, et pas avant. De même, vous ferez les labyrinthes dans l'ordre où vous aurez à les faire. Le grand routier des jeux d'aventure aimera donc le jeu, malgré son grand manque de liberté. Par contre, si vous êtes un novice en jeux du type Action-RPG, celui-ci me semble être une bonne initiation en la matière, car il s'avère être bien meilleur que le très moyen "Mystic Quest", et plus simple d'accès que l'excellent "Secret of Menda".

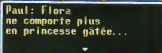
GREG



Il est la même, un passage secret se trouve à l'angle d'un mur. Pour le découvrir, vous aurez à frôler la paroi. Là, une chaîne vibrante, signe d'un passage d'air. Un passage est principal d'ailleurs.



Notez les bons exemples que l'on donne à la jeunesse d'aujourd'hui. Encore une bonne excuse pour que les incompetents chroniqueurs des divers revues qui s'attardent aux jeux, en disent du mal.



SUPER NINTENDO

EDITEUR : INFOGRADES
VERSION : FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : 12 MB
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : G. B. & S.N



ASTERIX & OBELIX



Infogrames continue sur sa lancée des adaptations de héros de BD, et cette suite d'Astérix en est la meilleure preuve. Le progrès est vraiment sensible depuis le premier Astérix qui donnait une impression de "pas fini" sans doute due à la limitation en taille mémoire (le jeu ne faisait que 4 MB). Cette fois, c'est un grand succès, et je conseille le jeu aux amateurs de plates-formes car il bénéficie de graphismes réussis et d'un gameplay bien dosé. Les graphismes sont variés et les décors fournis. Ils sont colorés avec des dégradés suffisamment bien travaillés pour nous faire croire que l'on joue dans une vraie BD d'Astérix, une BD qui serait animée, un dessin animé quoi ! Les sprites sont aussi un élément moteur du jeu, car ils font preuve d'un réalisme vraiment impressionnant. Ces derniers sont vraiment bien fichus,

avec un réalisme dans leurs mouvements et une finition qui font plaisir à découvrir au fil des stades. Leur variété n'est pas énorme, et c'est sans doute toujours le point faible des jeux Infogrames. On se trouve en effet souvent face au même genre d'ennemis (quatre ou cinq par stade) qui reviennent inlassablement. Bref, passé ce détail, on prend du plaisir à progresser même si certains niveaux sont un peu difficiles pour les plus jeunes. Les mots de passe nous sauvent la mise tous les cinq stades, mais il est dommage de ne pas pouvoir accéder aux épreuves spéciales (jeux olympiques, par exemple) directement. On joue donc longtemps et on découvre des petites surprises qui évitent de se lasser trop vite d'un jeu purement plates-formes et toujours très inspiré de Super Mario World. Astérix & Obélix est un jeu à conseiller pour cet été.

OLIVIER.



LES JEUX OLYMPIQUES

Pour les nostalgiques des jeux d'arcade, console et vidéo, Infogrames a incliné plusieurs stages qui vous feront taper comme des meloches sur les boutons de votre pad. Pour le stage des jeux olympiques, par exemple, vous allez participer à la course, aux halles et au lancer du javalot. Ça se joue en situ à la fin du monde de la Grèce.

TIPS • TIPS • TIPS

Pendant que vous serez devant votre écran à jouer à Obélix, vous n'oubliez pas de vous faire écraser par un 38 T. C'est aussi ça les jeux vidéo. Merci, Obélix !

TIPS • TIPS • TIPS



DES COUPS ET DES COULEURS



Astérix aime les Romains



Obélix aime les sangliers



Super coup d'Astérix

COMPRIS

17

COMPRIS

C'est le point fort du jeu avec des couleurs, des dignités, des spectacles qui font un tout qui fait venir et penser à du dessin animé interactif.

ANIMATION

16

ANIMATION

Même si quelques maladroits finissent, les spectacles sont grands et bien animés. Les scénarios pointillés dans les niveaux augmentent l'effet de profondeur.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Pas d'énormes problèmes de prise en main, en jeu tout de suite mais toujours un problème de coup d'œil à faire à jouer et certains passages trop difficiles à passer.

SON/SONÉTIS

15

SON/SONÉTIS

Pas de quoi frustrer un Obélix (cf. les photos), mais une qualité acceptable au niveau technique, et des musiques qui aident à immerger dans le jeu.



J'AIME

- Graphismes superbes et agréables à l'œil.
- On peut jouer à deux simultanément.
- L'originalité, les idées, les jeux olympiques, rugby.



J'AIME PAS

- Pas de contrôle...
- Pas de mise à jour pour les 100.
- Pas de quoi me en fait !



EN RÉSUMÉ

Astérix & Obélix est un jeu de plates-formes vraiment abouti, qui propose une jouabilité parfaite, une durée de vie assez longue et des graphismes superbement colorés (comme dans la BD). Il y a même du rugby, des jeux olympiques et une corrida.



88%



**NOUVEAU NUMERO
MOINS CHER**

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvrez la ligne des astuces au

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,19 francs la minute

FIGURINES DBZ



Vol 1,2,3,4,5,6,7,9	80 F
Vol 8	70 F
Vol 10,11,12,13,14	139 F
Vol 15,16	119 F

© 1995 RUMI DARE / Conception Ness @Studio LUM

VIDEO JAPANIMATION

Vidéo DBZ

Vol 1	La légende de Shenron
Vol 2	Le robot des glaces
Vol 3	Le combat Fratricide
Vol 4	La menace de Namek
Vol 5	La revanche de Cooler
Vol 6	100 000 Guerriers
Vol 7	L'offensive des cyborgs
Vol 8	Broly le Super Guerrier
Vol 9	Mercenaires de l'espace
Vol 10	Le père de Son Goku
Vol 11	L'histoire de Trunks
	119 F la pièce
les 4 au choix pour 400 F	

Vidéo VO en PAL :

Fatal Fury Spécial	99 F
Street Fighter 2	99 F
Gogeta	129 F

POGOS DBZ



NOUVEAU !

Pogos brillants
Par 10 15F

Spécial revendeurs

Votre ligne directe :

(16) 72 71 99 63

KONCI

123 Bd Voltaire
75011 PARIS Métro Voltaire
Tel : 1 44 93 51 30

CARDASS DRAGON BALL Z



NEWS.....NEWS.....NEWS

- SERIES COMPLETES :
Power Level part 13 145 F
Cardass DP23 145 F

- EN VRAC :
10 Cardass PP27 30 F
10 Cartes prismiques Z collection3 40 F
10 Ramicard plastifiées DBZ 40 F
10 Photos Dragon Ball Z 40 F
20 Cardass Hero-collection 3 40 F
20 Cardass Hero-coll. SS Sailormoon 40 F

Frais de port cardass 5F

Pour compléter votre collection de Cardass
Konci fait l'impossible pour Vous :
Anciennes séries et autres introuvables
(Power Level, DP, PP ...)
écrivez-nous, nous l'avons sûrement en stock !

SONY PLAYSTATION

Console modifiée + péritel + transfo + 1 jeu
Super Promo d'été : 3490 F

Ark The Lad	489 F
Dark Stalker	489 F
Dragon Ball Z	489 F
Metal Jaket	489 F
Philosoma	489 F
Autres promos	TEL 1

FIGURINES DBZ EN KIT

- FULL ACTION KIT :

Vol 3	Petit trunks et Goten	199 F
Vol 4	Goku 3 ^{ème} transfo	199 F
Vol 5	Gotrunks	199 F
Vol 6	Gogeta	199 F

- RESINES A PEINDRE :

Vegeta	199 F
Trunks	199 F
Goku	199 F
Gotrunks	229 F
Gogeta	229 F
Shin Buh	229 F

Transformation S. NIN
en S. Famicom 60Hz
98F



Bon de commande à remplir ou à recopier sur papier libre

Nom Prénom

Adresse Code postal Ville

.....

DESIGNATION	PRIX
Frais de port 30 F	Contre remboursement + 40 F
TOTAL	

à retourner
avec votre règlement
chèque ou mandat
Konci VPC
123 Bd Voltaire
75011 Paris
Tarifs valables
uniquement pour la vente
par correspondance. Prix
modifiées sans préavis
dans la limite des stocks
disponibles. Photos non
contractuelles

anim'pa



Loin de moi l'idée de débiter cet édité comme nombre de mes confrères, qui croient posséder dans leurs gribouilles une idée lumineuse, celle de faire l'éloge des avantages estivaux que procurent les vacances,

grandes, très grandes. Très grandes, très très grandes, tellement grandes qu'un ne se reverra pas avant le mois de septembre. Raison de plus pour vous donner l'occasion de penser très fort à nous durant ce temps d'absence. Au programme donc de cet été, vous aurez le formidable Pinco Rosso qui sera toujours à l'affiche (retournez le voir, tiens !), le cycle Cinémanga, et des épisodes "non-redifés" sur la plupart des chaînes de télé française. La grande classe, sans compter qu'à la fin du mois de juin, vous aurez droit au quatrième volet de Macross +, les trois films de Saint Seiya sans coupures ni massacres, le film de Macross, Ken le survivant (Oh, Shu, mon p'tit Shu à la crème et autre "Hukuto à pain") et surtout le retour de Cobra en vidéo. Eh bien, avec tout ça, si le temps est aussi pourri cet été que ce que nous avons au moment où je vous écris, c'est à dire la mi-juin, ce ne sera pas un regret pour vous de visionner plutôt que de bronzer. Une dernière chose, aussi : vous aurez noté que ce mois-ci nous allons avoir un décès, la mort de la rubrique DBZ News ; en effet, comme vous l'avez peut-être déjà appris, la mythique bande dessinée est désormais terminée, après dix ans et sept mois d'existence. M. Toriyama est en train d'apprendre le sens du mot "vacances" paraît-il, et les plus grands fans se désolent d'une telle nouvelle. M'enfin, tout a une fin, même la mode du divertissement médiatique japonais dans son ensemble... D'un certain côté, les médias nous laisseront tranquilles, mais d'un autre, les éditeurs ne vont-ils pas désormais éviter de traduire les œuvres en français ? J'attends votre courrier et vos réflexions sur le thème, et vous ne pourrez pas dire que l'on ne fait pas tout pour que vous vous ennuyiez moins pendant l'été.

Greg et Oliv'Githon

LES FLIMS DE L'ÉTÉ (ON SAIT, Y A UNE FAUTE À FLIMS !)



© Tei Animation/PPF

Ken

おにやばど

KEN LE SURVIVANT-FIST OF THE NORTH STAR

Connu des fans sous le nom de *Fist Of the North Star* ou encore *Hokuto No Ken*, ce film long métrage reprenant la plus grande partie de la première moitié de la série du même nom, a déjà connu une certaine renommée grâce aux abondantes cassettes disponibles dans les divers Virgin Megastore à l'époque de sa sortie en anglais sous licence Manga Video. Sortant aujourd'hui officiellement en France chez Manga Power (alliance entre AK Video, TF1 Vidéo et AB Productions), une crainte subsiste cependant à propos du doublage ! Le film est-il bien doublé, avec des acteurs dans l'ambiance du monde hostile et apocalyptique original, ou bien assisterons-nous à un festival de blagues, jeux de mots et autres voix idiotes tournant en dérision l'ambiance tragique de ce monde ? Eh bien non, pour une fois, Maurice Sarfati, le chef de plateau de doublage de beaucoup de séries "made in AB" n'a pas sévi. Pour la petite histoire, les "Hokuto à pain, Nanto de vision" et autres "Ohhh, Larsson, tu vas avoir une bulette", c'est lui. Dans la joie générale donc, le film qui vous sera proposé dès la fin du mois de juin dans le commerce, sera en français, ne comportera aucune censure, et aucun dialogue idiot. Pour ce qui est de l'histoire, elle reprend la série, puisque l'on peut considérer ce film comme un "digest" de l'histoire principale, prenant naissance à l'enlèvement de Julia par Shin. Concordent dans cette vidéo la fin du film et la fin du combat de Ken contre son frère Raoh (Raoul). La réalisation peut sembler un petit peu faiblarde aujourd'hui, vu la date des scènes utilisées pour le film (environ 1984/86), mais en fait la qualité du film reste assez bonne et tient assez bien la route face à la plupart des productions actuelles. Cette qualité est due en grande partie à l'esthétique si particulière des balles de membres que composent la plupart des combats, ainsi qu'à une violence insoutenable allée à une grande classe (presque gracieuse). Je vous conseille donc de découvrir ce film, vous qui n'avez pas eu le réflexe d'enregistrer tous les épisodes passés à la télé. Les nostalgiques se feront une joie d'entendre Ken pousser ses typiques petits cris bien connus de tous "atatata". Nostalgiques, ce film est pour vous, collectionneurs aussi (les deux chansons sont en version Karaoke).

SAINT SEIYA, OU LES CHEVALIERS DU ZODIACHE

Connu comme les principaux instigateurs de la grande vague de la "japanimation" en France, Les Chevaliers du Zodiaque sont ce que l'on appelle un succès. Ce succès, les Chevaliers de l'Horoscope le doivent à un scénario original (à une certaine époque, du moins), de magnifiques dessins de la main du maître Shingo Araki au style si particulier, et un sens du rebondissement théâtral assez bien maîtrisé. "Série à succès" au Japon signifie très souvent déclinaisons en films cinéma. Saint Seiya n'échappe pas à la règle avec quatre films cinéma sortis au moment du succès de la série. En France, nous avons bénéficié de la sortie en vidéo de trois de ces quatre films, allégés pour cause d'écriture japonaise, et amputés de leurs génériques originaux. Justice est faite, chevaliers, avec Manga Power qui se propose désormais de ressortir pour vous les trois premiers films en version intégrale avec les génériques originaux. Manga Power entreprend aussi de sortir le mythique quatrième film qui n'a jamais vu le jour en France, vers septembre. Essayons tout de suite de chroniquer les trois premiers larrons de l'histoire.

LA LÉGENDE DE LA POMME D'OR

Premier film à avoir vu le jour au Japon. Il narre l'histoire d'une jeune fille que notre ami Hyoga "ma mère est morte noyée dans la mer de Sibérie" aimerait bien connaître de plus près. Tout semble les prédisposer à cela, d'ailleurs. Tout, sauf une pomme d'or, contenant la conscience noire de la déesse Elis, déesse de la destruction. Elis prend possession de la proie de Hyoga et réveille les chevaliers fantômes, cinq chevaliers morts au combat et prêts à vendre leur âme pour vivre à nouveau. Dans ce film, donc, nos amis les chevaliers vont devoir se battre contre des légendes vivantes, des guerriers les précédant en force et en





© Toei Animation/PSP

expérience. L'injustice coule dans leurs veines, et la vengeance devient leur seul but. Ayant capturé cette naïve d'Athéna, Elis absorbera entièrement sa vie par le biais de la pomme d'or si les braves chevaliers réussissent à venir sauver leur déesse otage de profession. Sympathique film qui se laisse regarder. Les fans de l'univers où évoluent les personnages apprécieront particulièrement, avec l'apparition des chevaliers morts il y a des années avant la série. Une bonne note pour l'ambiance musicale, ainsi que la prestation de la doublure d'Elis et du doubleur d'Ikko.

LES GUERRIERS D'ABEL

Athéna fait connaissance, dans ce film assez long (1 h 20 environ), avec son frère, Abel. Abel est un dieu très puissant, dont les serviteurs ne sont autres que les chevaliers sacrés, trois guerriers légendaires surpassant n'importe quel chevalier en puissance. Pour assoier encore sa puissance, Abel reprend d'entre les morts les cinq chevaliers d'or tombés à la bataille des douze maisons du zodiaque. Malheureusement, maintenant qu'Abel est là, nos amis de SOS Déesse se retrouvent au chômage et n'ont plus de raison d'être. Tout cela est bien triste, mais le scénario prend un tout autre tournant lorsque l'on apprend que les desseins d'Abel ne sont pas si jolis que ceux démontrés à sa sœur. Les chevaliers vont donc une fois de plus sauver Athéna. L'intérêt de ce film réside dans le cas de conscience qu'ont les chevaliers à laisser ou non Athéna entre les mains de son propre frère, et surtout de faire face à des ennemis surgis de leur passé, qui leur avaient pour la plupart tant enseigné. Certains passages sont superbes (la mort de Saga, le combat de Hyoga contre Belanger), d'autres excessivement longs ou ridicules (la montée des marches de Seiyar(r), se croyant à Cannes). La musique est cette fois assez décevante, et l'on sort mi-figue mi-raisin de ce film où alternent morceaux de bravoure et passages un peu languis. À noter que le doublage est assez catastrophique, mais néanmoins les personnages restent attachants.

LA GUERRE DES DIEUX

Eh bien non, pour une fois ce ne sera pas Athéna qui disparaîtra (enfin si, mais pas tout de suite !), mais Hyoga. Parti sur les terres mythiques d'Asgard, notre ami le blond bronzé veut éclaircir une sombre histoire de guerres du pouvoir sur le territoire asgardien. Et depuis, plus de nouvelles, ce qui force la main à Athéna pour rendre une visite diplomatique au grand prêtre du seigneur Odin pour savoir s'il a eu vent (prou) d'un quelconque chevalier blond. Rien de ce côté-là, mais dans la nuit, nos chevaliers vont faire une terrible découverte en cherchant Hyoga. Une découverte si terrible... "Hey Seiyar, j'en ai une bonne... tu vas rire, mais Athéna a été enlevée ! - Ohh, arrêtez vos blagues, les mecs, on cherche Hyoga !" S'en suivra une bataille terrible entre nos petits porteurs d'armures, et les gros nordiques du camp adverse parviendront-ils à délivrer Athéna de la poutre du bateau d'Odin ? Retrouveront-ils Hyoga qui a changé de doubleur pour l'occasion ? Vu la qualité de la musique, l'absence de longueurs, un scénario bien maîtrisé et assez original dans le style "Saint Seiya", on peut acquiescer sans hésitation aucune ce titre qui est, à mon sens, le meilleur des trois.



© Big West/SP

MACROSS, LE FILM (ROBOTECH)

Un petit retour en arrière pour mettre les choses au point avant toutes choses. Au Japon, Robotech n'existe pas, il n'est qu'un amalgame entre trois séries japonaises totalement différentes réalisées par des Américains ; et cela a donné (à mon sens) un mélange pas si horrible auquel les puristes peuvent croire. Cet amalgame "robotech" composé de trois séries (Macross, Southern Cross, Mospeada) contient donc la série qui nous intéresse ici : Macross. Je ne peux d'ailleurs que vous renvoyer à l'excellent dossier sur la saga Macross que l'on retrouve dans le numéro double d'été du très bon fanzine Animeland. Ce film de deux heures destiné au cinéma japonais a vu le jour en 1984 et peut se targuer d'être le premier long métrage d'animation japonais à avoir obtenu un budget aussi important. Reprenant tout comme le film de Ken la série, il est, contrairement à ce dernier, complètement refait et remanié au niveau du scénario. On y retrouvera, dans la version française, tous les personnages qui ont fait le succès de la série sur la 5, mais avec des voix et des noms différents. Pour le reste, l'histoire reste la même, celle d'hommes qui, coincés dans l'espace entre des ennemis inconnus mais terriblement puissants et un gouvernement terrien abscons, se battent pour survivre et comprendre... oui, comprendre pourquoi ce peuple extraterrestre, les Zentradeis, leur est si familier, si semblable... Pourquoi donc hommes et femmes Zentradeis se livrent la guerre. Pour quelle raison on baisserait humain peut-il les dégoûter. Un chef-d'œuvre "scénaristique" et graphique, et donc une pièce de collection pour tout amateur de travaux d'animation qui se respecte. Les fabuleux mechas qui ont tant fait pour le succès de cette série, les Valkyries (ou Veritech chez feu-La5) transformables en trois positions sont là. Les fabuleuses petites traînées blanches laissées par les centaines de grenades tirées à la seconde, formant un ballet complètement artificiel et planant sur le fond noir de l'espace tendu comme une toile. Un pavé absolument digeste, qui laisse complètement rêver. À noter aussi que la voix de la fabuleuse Minmel arrivera dans vos oreilles en japonais. Ceci dit, le générique de fin est par contre en karakô. Qu'attendez-vous pour l'acheter ?

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France !...

RODEZ - 24, rue du Bal

CHOLET - 11, rue Clémentine

SI QUENTIN - 69, rue d'Isle

CAEN - 120, rue St JEAN

AMIENS - 2, rue Lamarq

QUIMPER - 10, rue Froule

La VARENNE St H - 72, Avenue du Bac

Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël

à FREJUS - 1526, Av De Latire D'Assigny

Nouvelle Adresse pour votre magasin d'ALBI

64, rue de la Croix Verte

L'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
 - Vous Racheter vos Anciens Jeux **CASH** * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion
 - Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
 - En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
 - Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicateur
- Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY SATURN Toutes les News

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons
la **SUPERCARTE**

Venez vite dans le Magasin
DOCK GAMES le plus proche
pour en connaître les Avantages

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe, fort de son
expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité. Renseignements 24h sur 24: **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état de l'offre et la qualité des jeux, certains sont payables en bon chèque uniquement - Pour les appels en 36-68 - Le maximum est de 3,79 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél: 63-49-94-40
AMIENS Tél: 22-92-28-83
ANGERS Tél: 41-87-59-14
ANGOULEME Tél: 45-94-43-15
ANNECY Tél: 50-45-75-71
AVIGNON Tél: 90-82-22-61
BAYONNE Tél: 59-59-41-61
BLOIS Tél: 54-78-97-38
BORDEAUX Tél: 56-01-13-19
BOURGES Tél: 48-50-71-44
BREST Tél: 98-46-59-10
BRIVE la Gaurdelle Tél: 55-17-92-30
CAEN Tél: 31-38-88-66
CHAMBERY Tél: 79-69-54-50
CHALON s/Saône Tél: 85-42-98-58
CHOLET Tél: 36-68-22-06
DIJON Tél: 80-58-95-94
EVREUX Tél: 32-62-54-72
GRASSE Tél: 93-36-34-45
GRENOBLE Tél: 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél: 46-41-29-01
LE HAVRE Tél: 35-22-72-55
LYON Tél: 78-40-33-60
METZ Tél: 87-36-33-33
MONTLUCON Tél: 76-05-94-82
MONTAUBAN Tél: 63-66-57-33
NICE (Nécessaire de l'été) Tél: 92-12-87-30
NIMES Tél: 66-21-81-33
NIORT Tél: 49-77-65-13
ORLÉANS Tél: 38-77-98-30
PARIS Tél: 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél: 53-09-84-00
QUIMPER Tél: 98-95-12-48
RODEZ Tél: 65-68-94-58
ROUEN Tél: 35-89-60-33
St BRIEUC Tél: 96-62-33-13
St ETIENNE Tél: 77-41-84-79
St QUENTIN Tél: 36-68-22-06
St RAPHAEL / FREJUS Tél: 94-53-64-18
STRASBOURG Tél: 88-22-54-81
TOURS Tél: 47-20-42-30
TOULON Tél: 94-91-39-69
VALENCE Tél: 75-56-72-90
VARENNE St H. (Nouveaux) Tél: 41-81-03-17

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél: 36-68-22-06
NANTES Tél: 36-68-22-06
DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06
ANNEMASSE / GENEVE Tél: 36-68-22-06
MARSEILLE Tél: 36-68-22-06
AJACCIO Tél: 36-68-22-06
SETE Tél: 36-68-22-06

FLASH

Vitus Fighter, le jeu de la Neo Sega en deux ans 7 Un tout nouveau... Monero Nigro (l'animateur de Five Star Stories, Henry Mard L'Esprit...) a même été contacté pour des scénarios d'adaptation de personnages en anime.

Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.

Golden Boy, le manga de Tetsuya Egawa (auteur de **Evangelion**) sera un film adapté au **OV** (Vidéo) (anime) en 1997. Le studio **Delia** et l'animateur Nigro ont fait la série **Kodai**, les **100** du **Shogun** ou encore le film **Les Altes de l'Armée** en tant que directeur de la série TV, Evangelion qui commencent en juillet à la télé au Japon.



Evangelion © Ghibli



Golden Boy © Studio Ghibli



Golden Boy © Studio Ghibli



Golden Boy © Studio Ghibli



Vitus Fighter © Ghibli



Vitus Fighter © Ghibli



© Bird Studio/Shueisha/Ghibli

DBZ NEWS : LE DÉBUT DE LA FIN

Retournerement de situation dans le manga de Dragon

Ball au Japon ! Le mois dernier, nous vous annoncions fièrement qu'après la victoire de Son Gokû contre Boo, la BD continuait, dix ans s'étant écoulés et Son Gohan ayant une fille (et non un fils). La nouvelle est tombée peu de temps après la publication de ces propos, ce n'était qu'une fausse alerte car ça y est... DBZ c'est FIN !

Laissez-moi vous raconter comment : un nouveau tournoi des arts martiaux se prépare. Goku et Végéta sont bien vivants (ils ont bien mérité ça quand même), et ils vont y participer. On va aussi y retrouver Goten et Trunks devenus adolescents, mais parmi les autres participants Gokû remarque tout de suite un drôle de même doté d'un pouvoir qu'il estime gigantesque. Quand il apprend son nom, Oob, il comprend tout de suite qu'il n'est autre que la réincarnation du vilain Boo tué il y a dix ans. Mais là, ça va être encore plus dur de le battre, car il semble très fort, trop fort ! Voyant qu'il n'est encore qu'un enfant, Gokû décide finalement de le prendre en main, de l'éduquer. Ainsi, s'il ne lui apprend que les bonnes manières, il ne sera jamais méchant donc personne n'aura besoin de le battre, ce qui est possible vu que ce n'est encore qu'un enfant ! Voilà comment ça finit... Akira Toriyama s'excuse ensuite auprès de ses lecteurs de cette fin un peu précipitée en disant que de toute façon, cela faisait très longtemps qu'il voulait arrêter. Cette fin sera publiée dans un ultime manga 42 qui sortira très vite, fin juillet.

Quant à la série TV, elle devrait se terminer d'ici quelques semaines au Japon (si elle continue à suivre le manga), mais rassurez-vous, en France nous en aurons encore au moins jusqu'à fin 96.



THE-END

—おしまい

© Bird Studio/Shueisha/Ghibli

Connecte-toi

Surprises Garanties

sur le 3615

3615

Consolplus

DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7 J / 7

JEUX SUPER NINTENDO

FEVER PITCH SOCCER	369 F + 0F
HAGANE	399 F + 0F
THEME PARK (VF)	399 F + 0F
WILD GUNS	399 F + 0F
ADAMS FAMILY VALUE	449 F + 0F
SOCCER SHOOT OUT (VF)	449 F + 0F

CONSOLES DE BASE

S. NINTENDO	
+ 1 pad + 1 shoot turbo	690 F + 0F
MEGADRIVE II	
+ 2 pads	590 F + 0F

JEUX SATURN & PSX

Nous ne prenons plus de risques pour les news.
Alors téléphonez-nous, nous vous dirons tout !

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION

A DES PRIX DELIRE !!!
(garantie 3 mois)

MEGADRIVE + 1 pad + 1 shoot	349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad + 1 shoot	399 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu + 1 pad + 1 shoot	890 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad + 1 shoot	990 F + 0F
NEO GEO + 1 pad + 1 shoot	990 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad + 1 shoot	1990 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 1 pad + 1 shoot	2290 F + 0F

TOUTES LES VHS VF

Dragonball Z du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F + 0F
LENNAR	la cassette 119F + 0F
VENUS WARS 1 & 2	la cassette 119F + 0F
DOMINION 1 & 2	la cassette 119F + 0F
MAPS 1 & 2	la cassette 119F + 0F
IRIA 1 & 2	la cassette 119F + 0F
BORGMAN 2058	la cassette 129F + 0F
SLOW STEP	la cassette 129F + 0F
SAINT SEYA Vol. 1,2,3	la cassette 139F + 0F
UROTUKIDOU VOL 1 & 2	la cassette 139F + 0F
MACROSS	la cassette 149F + 0F
COBRA Vol. 1,2	la cassette 149F + 0F
KEN le survivant	la cassette 149F + 0F

JEUX MEGADRIVE

MEGAMAN COMPIGATION	349 F + 0F
FEVER PITCH SOCCER	375 F + 0F
F1 CHAMPIONSHIP	395 F + 0F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	395 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	395 F + 0F
STREET RACER	395 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

CANNON FODDER	375 F + 0F
11TH HOUR	375 F + 0F
FLYING NIGHTMARE	375 F + 0F
DOOM	375 F + 0F
WING COMMANDER 3	395 F + 0F
DAEDALUS ENCOUNTER	395 F + 0F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

JAGUAR + 1 JEU 1290 F + 0F

NEO GEO CD + 1 jeu 3390 F + 0F

3 DO FZ 10 + 2 jeux Pol/60 Hz 3590 F + 0F

PSX JAPON + 1 jeu + 1 shoot 4290 F + 0F

SATURN FRANCE + 1 Jeu ... TEL I

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION

TOUT EST TROUVABLE
POUR CONNAITRE LES
DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS
ON A TOUT !

Les frais de port : c'est nul !



3615
Consolplus
Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
= Les moins chers de France

NOUVEAU !

LE 3615 JAPAN VIENT DE NAITRE
TOUTE L'ACTUALITE DU MANGA
ET DE LA JAPANIMATION AVEC
LES DOSSIERS ET LES PASSIONNES
DE TOUTE LA FRANCE EN DIRECT,
ECHANGES, BOITES AUX LETTRES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

PLAIS DE VOTRE STATUTS - SI PRESENT COMME REBOUTEMENT AJOUTER 30 F

COORDONNEES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	Expire fin
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (requiert 30 F)
Code Postal :	

COBRA : HOMME OU MACHINE ?



Nul n'imagine... Quel est son secret, nul ne le sait... Excusez-moi, je ne vous avais pas vu. J'étais plongé dans cette fabuleuse série qui me rappelle tant de souvenirs ! Il faut dire que Cobra, ça faisait longtemps qu'on attendait son retour. On y avait cru en septembre 1993, lorsque M6 nous avait alléchés avec le premier épisode rediffusé un samedi matin, puis, surprise... la série disparaît après trois malheureux épisodes. Pourquoi ? Simplement parce que la chaîne estime que cette série n'a rien à faire dans ses programmes, ce qui peut se comprendre car Cobra, c'est



pas un dessin animé pour les gamins. On nous promet un retour ultérieur dans une autre tranche horaire, mais on l'attend toujours... Heureusement, AK Vidéo vient d'avoir la bonne idée de racheter tous les épisodes (il y en a quand même 31) et de les sortir en cassette. Voici donc comment nous nous sommes retrouvés avec les deux premiers volumes entre les mains, soit les 7 premiers épisodes. Ils sont en français, la même version que lors de sa première diffusion en... 1985, d'abord sur Canal+ puis sur Antenne 2, à une époque où on doublait bien et où on ne culpait rien dans les séries. Cette série n'est plus toute jeune, mais elle n'a rien perdu de son intérêt, au contraire. Les plus âgés seront ravis de revoir ces histoires passionnantes, et les plus jeunes découvriront ce dessin animé devenu depuis un des grands classiques du dessin animé nippon diffusé en France.

Pour ceux qui ne connaissent pas ou qui ont un peu oublié, voici un petit rappel du premier épisode. Dans une ville du futur, un jeune citoyen bon vivant mais un peu fauché, se paye une petite séance de bon moment dans une sorte de « machine à rêves ». Il imagine alors qu'il est Cobra, justicier sans pitié doté d'une arme extraordinaire, le rayon Delta, sorte de revolver psychique dissimulé dans son bras droit.

Grâce à cela, il est le seul à pouvoir combattre efficacement les pirates de l'espace qui, petit à petit, prennent le contrôle de toute la galaxie. Mais ce n'était pas un rêve, il était réellement Cobra il y a quelques années ; un peu las de ses missions, il avait fait croire à sa disparition, et après un petit lavage de cerveau et un changement de visage, il avait recommencé une nouvelle vie. Cette machine à rêves va donc réveiller ses souvenirs, et le voilà reparti pour de nouveaux combats aux côtés d'Armanoxide, son fidèle cyborg, face à des pirates plus cruels que jamais. Une série pleine d'action, de rebondissements et de jolies filles (le passe-temps préféré de Cobra). La série complète comptera 10 volumes, et pour le moment deux sont disponibles chez AK Vidéo.

Pour finir, petite anecdote : les paroles du générique français de Cobra sont écrites par Paul Persavon qui n'est autre que... Antoine de Caunes ! Quand à la

chanson, elle devait à l'origine être chantée par Michel Sardou... AK Vidéo devrait par la suite rééditer un mini-CD avec cette chanson considérée comme un des meilleurs génériques français.



AU CINÉMA CET ÉTÉ... AU JAPON !

L'été au Japon, c'est la période du cinéma d'animation. En effet, c'est toujours le moment où sortent plus de films dans les salles. Voici un petit aperçu de ce que vous pourrez voir si vous avez la chance de vous balader au pays du Soleil Levant prochainement...

ANIME FAIR :

DBZ - Ninku - Slam Dunk

L'Anime Fair est un type de cinéma un peu particulier. Il a lieu trois fois par an (en mars, en juillet et en décembre) et est organisé par Toei Animation, le plus grand producteur de dessins animés au Japon. Le but, c'est de voir, dans la même séance, trois films différents, trois dessins animés en fait, pour un prix assez élevé d'environ 75 F. En général, il y a un film qui dure entre 45 et 50 minutes, un très court de 20/25 minutes et un troisième qui oscille entre 25 et 45 minutes suivant la durée des deux autres. Voilà pourquoi des films comme ceux de DBZ ne finissent que 45 minutes, ce qui peut paraître court par rapport aux films qu'on voit dans nos salles à nous. Depuis 1990, il y a toujours eu deux films de DBZ par an, un en mars et un en juillet, et cette année encore la tradition sera respectée avec la sortie du 13^e film (qui risquait d'être le dernier, cf. #132 News). Il a pour titre, Ryūken bakuhatsu! Gokū ga yamareba dare ga yaru. À l'heure actuelle, nous n'avons malheureusement pas encore beaucoup d'infos sur l'histoire, on sait juste qu'il y a comme dans le dernier (Gokū), il y aura des fusions dans l'air.



Enfin, cette séance de l'Anime Fair vous permettra aussi de voir un nouveau film de Slam Dunk (la série sur le basket) et un premier de Ninku, cette histoire d'un jeune descendant d'un clan de ninjas tirée d'une série TV qui marche très bien en ce moment.

LE FILM DE L'ANNÉE :

The Ghost in the Shell

Le grand événement de l'année au cinéma c'est la sortie en août du fameux film tiré de la BD de Masamune Shirow, The ghost in the shell. On nous annonce déjà une réalisation à la «Akira» et on veut bien le croire quand on sait que c'est toute l'équipe du film Patlabor 2 qui travaille actuellement dessus. Cette histoire nous plongera en plein dans l'univers Shirow, au XXI^e siècle, avec la vie d'une androïde qui fait partie d'une section de police secrète dans un monde où tous les appareils et tout le monde sont reliés à un ordinateur. Elle doit enquêter sur un virus qui, s'il se propageait, réduirait à néant tout ce qui est confronté à l'informatique. À noter que l'éditeur européen Manga Vidéo est coproducteur de ce film, ce qui laisse envisager des facilités pour une sortie dans nos salles...



© Kodansha/Manga Inc.



29, Rue Gambetta 62009 Arras 21/23/46/43	11, Rue de la Justice 61100 Mulhouse 89/46/48/43
20, Rue d'Austin 71100 Chalon/Saône 85/48/16/48	1, Place Dupuy 31000 Toulouse 61/62/55/56
4/6, Rue de Volz 64300 Bey/Meuse 47/06/34/13	1, Rue de la République 25000 Besançon 81/62/82/23

116, Rue du G. Leclerc 76000 Rouen 35/15/51/64

SUPER NES	MEDAGRIPE	NEO GEO CD	PSX
0122 4 (sup) 399	32X Discos 299	Comète 5116 1290	Comète TEL
Blueson of time 399	Edg 95 299	Comète 6016 3490	Hedge racer TEL
Donner cpd 199	Soleil 399	A01 2 999	Twinblades TEL
Megaman X2 449	Throne park 399	IT special 399	Tokko TEL
Earthworm 7 449	Street racer 399	Soleil 61 399	Jumping REL
NBA Jam TE 449	Sonic 4 399	King of F. 94 399	Vampire TEL
Superstar soccer 449	Earthworm 1 399	Sonnet 2 399	Phobos TEL
Throne park 449	Alen soldier 399	View point 449	Gansters TEL
Austin news TEL	Austin news TEL	Double dragon 399	Austin news TEL
		Last resort 399	
		Frash rails 399	
		Aero fighter 399	Comète TEL
		3 total fury 3 449	Shinobi TEL
		Swing 399	ASIAL TEL
		Megaman Lord 399	Daytona TEL
		Spinmaster 399	Victory goal TEL
		Agencer 449	Austin news TEL
		Ganster 449	
		Purple bubble 399	PC-FX
		Power up2 449	Battle best 599
		Austin news TEL	Austin news TEL

SEGA SATURN FRANÇAISE
DISPONIBLE LE 10 JUILLET

FRANCHISE GRATUITE
OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez ouvrir un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous devez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors contactez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation.

OBJECTIF GAMES FRANCHISE
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

DÉS LE MOIS D'AOUT
36 15 OBJECTIF GAMES

PORT expedition 48 H
CULISSIMO 30F/0EU
5 0 F / C O N S C Y L E
RÈGLEMENT cheque,
mandat, Carte
CB/12, espèces 30 F



CONCOURS

Réponse à la question subsidiaire : 

APRÈS LA COLLECTION DES FILMS DE

DRAGONBALL Z



PRÉSENTE

COBRA

VERSION FRANÇAISE
INTEGRALE



DÉJÀ DISPONIBLE

Volume 1
Volume 2



**RETROUVEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO,
TOUS LES ÉPISODES DE CETTE SÉRIE CULTE.**

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : I.D.E. / AK VIDÉO - (16.1) 49.39.01.66

BATMAN FOR PROBE TRAVAILLE

Pour fêter la sortie de Batman Forever, Acclaim se paye la big licence et nous prépare des versions Super Nintendo et PlayStation. Nous nous sommes déplacés près de Londres dans les locaux de Probe Software qui s'occupe de ce développement et il nous suffit d'étudier le palmarès de cette société pour être tranquilles sur la qualité du futur Batman Forever. Jugez plutôt : Golden Axe, Turbo Outrun, Super Monaco GP, Mortal Kombat, Alien 3, Robocop 3, Terminator 2, j'arrête là ?



Avant d'être un jeu vidéo, Batman Forever est un film de Tim Burton, celui-là même qui avait conçu les deux premiers Batman. Cette fois, le film, même s'est fait sans Michael Keaton, et c'est Val Kilmer qui joue le rôle de ce super héros un peu tordu, qu'est Batman. Le film reprend l'univers des deux précédents, un Gotham City, avec cette patte de Tim Burton que l'on aime tant (je pense notamment à *Edward Scissorhands*). Dans ce troisième volet, l'action et l'aventure grand spectacle ont été encore davantage mises en avant, et l'on assiste pendant deux heures à un déluge d'effets spéciaux, de lumière et du bon vieux plaisir de l'hollywoodisme. On imagine déjà l'atmosphère du film en jeu vidéo. A signaler l'arrivée du nouveau Robin. Je dis ridicule parce que j'ai vu le début du film.



EVER: POUR VOUS!

trois Batman. Des années 60, dans lequel Batman portait la veste avec un jeans croisé en criant répondant lui aussi au nom de Robin. Je vous laisse le plaisir de découvrir les origines de Robin dans le film. Je ne vous en dis pas plus, le reste se trouve dans notre rubrique Ciné.

BATMAN FOREVER, LE JEU !

Du coup, l'idée de créer un jeu basé sur le film (cartes musiques à vite permis dans les surnaturels outils des créateurs de Probu Software. Une bonne idée puis, les personnages secondaires intéressants sont nombreux dans le film : du là à les inclure dans un beat-thump, il n'y a qu'un pas. L'idée de l'éditeur a été de reprendre les principaux héros du film et les inclure dans un jeu de plates-formes et de combat. Les décors des nombreux stages sont tous repris des principaux endroits dans lequel se déroule l'action du film. Le principal du travail a été de trouver un moyen pour inclure les héros du film dans le jeu en gardant un réalisme optimal, la même chose pour les décors. L'idée d'inclure aussi une partie basée à la Street Fighter il est assez géniale, puis que l'on se retrouve face à deux jeux en un : un jeu principal avec la possibilité de jouer à deux simultanément, et un jeu de combats en mode versus qui raprésentent les personnages rivaux entre eux dans le jeu normal.

BATMAN : DU NOUVEAU SUR CONSOLE ?

Alors que le nombre de jeux Batman est plutôt important sur 16 bits, on peut se demander ce qui va apparaître de plus ou jeu. Quant à principe, pas de grands changements puis qu'il s'agit d'un jeu de combat orienté plates-formes. On peut aussi même

Voici la grande équipe de l'équipe qui a créé ce jeu de grande envergure.



Voici l'équipe de la programmation principale de Batman Forever.



Voici l'équipe de la conception principale de Batman Forever.



passer à deux simultanément (Batman et Robin) pour la première fois dans un jeu Batman sur console. A ce propos, deux options sont proposées avec la possibilité de jouer en solo avec des amis qui n'ont aucune action l'un sur l'autre ou de jouer en passant le jeu l'un à l'autre, c'est plus drôle. Autre nouveauté comparé à ce qui s'était déjà fait avec Batman sur console, le jeu est basé sur les personnages, bon et mal. Mario World est l'exemple. Mais la principale nouveauté reste la technologie choisie pour les sprites et les décors.

GRANDS MOTIFS CHEZ ACCLAIM NEW YORK.

Ce sont en effet dans les studios d'Acclaim à New York que les digitalisations des acteurs (pas ceux du film mais des cascadeurs) ont été réalisées grâce à la nouvelle technologie mise au point par Acclaim. Cette technologie ne sert pas seulement au développement de jeux vidéo. Certains effets spéciaux du film Batman Forever ont été créés grâce au système de Motion Capture d'Acclaim ainsi que ceux du film Mortal Kombat. Il paraît un peu évident que le jeu vidéo Batman Forever utilise les techniques de capture de mouvement. C'est ainsi que des dizaines de cascadeurs sont venus se faire digitaliser pendant les heures précédentes pour en résulter assez exact et réel dans le jeu. Il vous suffit d'imaginer des décors à la Drunken Kong (pas l'ambassade baroque mais la qualité digitale) et des sprites à la Mortal Kombat, le tout dans un univers Batman.

DU COUP, C'EST CUDI LE JEU SUR SUPER NINTENDO ?

Le jeu se présente comme un jeu plates-formes mi-basé avec une

BATMAN FOREVER



progression en vue de profil. Vous prenez le dernier Batman de Konami sur Super Nintendo, vous le savez à la sauce Mario ou Donkey et vous réinventez Batman Forever. Et un Donkey, on en parle un peu plus loin... Ce jeu comporte ainsi une automatisation de stages regroupés en huit mondes qui regroupent les principaux lieux du film. Et même, les principaux hommes de main des deux vilains du film font leur apparition dans le jeu. C'était une autruche à ne pas loupée à partir du moment où la licorne Warner s'est réinventée. À ce propos, il est à signaler que le héros ressemble vraiment à Batman, je veux dire celui du film. Ce n'est pas comme dans les adaptations du style Last Action Hero dans lesquelles Schwarzenegger avait insisté à Sony d'utiliser un sprite qui lui ressemblait...

QUEL RAPPORT AVEC DONKEY KONG ?

Le jeu reprend l'idée du Donkey Kong avec un nombre assez impressionnant de héros, d'armes et de salles cachées. Un pourcentage est ainsi indiqué à la fin de chaque stage afin d'inciter au joueur son avancement dans le jeu. Jusqu'à maintenant, l'équipe anglaise de Probe est en concurrence serrée avec l'autre équipe à la mode du pays, Rare Software (qui a travaillé sur Donkey Kong Country). La technique de digitalisation d'acteurs pour Batman est le créneau de personnages sur Silicon

Graphics pour Donkey donnent des résultats assez similaires et de toute façon. En fait, les sprites et les décors de Donkey avaient eux aussi été digitalisés au final lors du passage Silicon-Super Nintendo. Bref, dans Batman Forever, vous retrouverez les graphismes high-tech et la fin des bonus cachés qui sont dans Donkey Kong. Attention, ne me faites pas dire que Batman est aussi bon que Donkey en matière de précision, ça je vous en parlerai lors du test du jeu (et à moins bien sûr, si ça ne vous tente pas de vous faire côté party-boy).

Olivier



BATMAN FOREVER, LA CONCLUSION...

On va rester simple pour conclure en vous donnant les dates de sorties de Batman Forever. Le jeu est prévu sur Megadrive et Super Nintendo en septembre, sur PC en novembre, arcade en décembre et PlayStation en février 96. Des versions Game Boy, Game Gear, 32X et Saturn sont aussi prévues.



cinéma

Le justicier masqué de Gotham City est de retour. Un Batman complètement new-look avec un nouveau comédien déguisé en chauve-souris, de nouveaux méchants et la première apparition de Robin. La France succombera-t-elle enfin à la batmania ? Réponse le 19 juillet.

LE FILM DU MOIS

BATMAN Retour gagnant ?

Si Batman 1 et 2 ont fait exploser les box-office du monde entier (700 millions de dollars de recette pour les deux films), ce n'est pas grâce à leur succès français : 2 200 000 entrées pour Batman 1, 300 000 seulement pour Batman 2. Le défi. Pourtant, ce Batman Forever pourrait bien être le gros succès de l'été chez nous. Et d'abord parce qu'il peut bénéficier du triomphe de la série animée à la télé. De plus, le film a résolument tourné le dos à la noirceur sortie tout droit du cerveau de Tim Burton, pour devenir un film tout public, quitte à faire hurler les aficionados de Tim Burton que nous sommes. Ils vont nous manquer, les monstrueux Pingouin et la Catwoman tout en cuir aux tendances sado-maso !

VAL KILMER EST BRUCE WAYNE

Exit donc Tim Burton derrière la caméra et Michael Keaton en Bruce Wayne ! Batman Forever joue la carte du changement. Joel Schumacher, réalisateur efficace de Chute libre et du Client, prend les commandes, et Val Kilmer (extraordinaire Jim Morrison dans The Doors et Doc Holliday dans le raté Tombstone) devient le héros créé par Bob Kane en 1939. Résultat : un film à l'esprit très BD et un Batman plus bondissant que jamais. La bande-annonce nous l'a prouvé : Batman saute d'un immeuble, traverse un toit vitré, atterrit dans une fontaine, exécute un double saut périlleux avant, et castagne trois mecs d'un seul coup ! Ça change du statique et bouffi Keaton !

GOTHAM CITY DE LONG EN LARGE

Le design du film a été lui aussi totalement repensé. Cette fois, les spectateurs vont vraiment découvrir Gotham City : il y a 70 plateaux et décors différents contre 15 pour le premier et 7 pour le second. L'occasion d'une belle visite guidée dans une ville deux fois plus haute que New York, qui va du "gothique baroque" au "russian-constructivisme" en passant par des inspirations du futurisme japonais. Une définition qui nous vient tout droit de Barbara Ling, la directrice artistique du film, dans le Première américain (on cite les sources, NOUS !). Tiens, ça permet aussi de dire que des photos "soi-disant" exclusives du film parues chez un de nos confrères étaient des images arrêtées de la bande annonce diffusée



L'été sera chaud. Même à l'intérieur des salles de cinéma. Le 2 août, le lieutenant de police John Mc Lane reprend du service après avoir démolé un immeuble à L.A. et un aéroport dans *Piège de cristal* et 58 minutes pour vivre. Cette fois, il est pris en chasse par un terroriste dangereux et sadique. Tous aux abris !



DIE HARD 3

Et mourir de plaisir !

Le film s'ouvre sur une vue du pont de Brooklyn, à l'aube. Petit à petit, New York s'éveille avec une version hard-rock de "Summer in the City". La caméra remonte vers les tours jumelles du World Trade Center, tout en bas de Manhattan, puis descend dans la rue. Et soudain, boom ! Tout le rez-de-chaussée d'un grand magasin explose faisant valser toutes les caisses garées devant. Le film a commencé depuis trois minutes, et on est déjà accroché à son fauteuil. Et ça va être du même calibre pendant deux heures !

BRUCE WILLIS, LA PROIE

Cet acte terroriste est vite revendiqué par un certain Simon (Jeremy Irons). Il menace de continuer si John Mc Lane (Bruce Willis) refuse de jouer avec lui à "Simon a dit" ! Pour Mc Lane, suspendu de ses fonctions et qui sort d'une cuite énorme, la journée va être dure. "Vous gâchez une belle gueule de bois" est sa première réplique qui tue ! Premier défi de Simon. Mc Lane doit se promener en short dans Harlem avec un énorme panneau blanc où est inscrit "Je hais les nègres !" Succès assuré ! Heureusement, un bon samaritain

black prénommé Zeus (Samuel L. Jackson) le sauve du lynchage. Désormais, John et Zeus se retrouvent partenaires du même jeu. Ils devront réussir toutes les épreuves dans un temps imparti, sinon une bombe explosera dans New York. Ils vont vivre une vraie journée en enfer ! Nous ne vous ferons pas hurler en vous racontant toute l'histoire. Sachez tout de même que vous y verrez le plus beau "casse" de l'histoire du cinéma, une poursuite phénoménale en voiture dans Central Park, un barrage qui explose, un duel en hélicoptères et aussi que Simon est le frère de... Chut !



UN TOURNAGE "ATOMIQUE"

La première explosion du film, celle du magasin, est la plus importante jamais réalisée sur New York. Pour la mettre au point, il a fallu évacuer l'immeuble et doser l'impact de la bombe de manière à ne souffler que le rez-de-chaussée. Autre grand moment : une explosion dans le métro suivie d'un déraillement du dernier wagon du train ! Il a fallu trouver un plateau (en Caroline du Sud finalement et pas dans la Grosse Pomme) assez vaste pour pouvoir l'équiper de... 500 m de rails. Le résultat est hallucinant et sans danger pour les comédiens ! Tout le déroulement de la cascade a été calculé sur ordinateur. Résultat : l'équipe connaissait la trajectoire du convoi, le moment précis du tête-à-queue et le point de chute du wagon. Quant à la poursuite en taxi, la production du film a carrément fait boucler un tronçon de la 9e avenue pour pouvoir filmer depuis un hélico volant à basse altitude ! Quant aux autres cascades, vous les découvrirez vous-même dans les salles.



DE L'HUMOUR ET DU SANG

Comme dans les deux premiers films de la série, l'humour et la violence font bon ménage. Willis et Jackson forment un duo hilarant et efficace (on n'est pas loin de L'arme fatale) : ils n'arrêtent pas de se vanter et de se traiter mutuellement de racistes. Jeremy Irons, dans son premier rôle de méchant, est parfait avec son accent allemand, son bégaiement et ses migraines. Le "Co-co-coconn..." que lui envoie Willis à la tronche vaut son pesant de cacahuètes. Tout comme la scène où Willis descend quatre méchants et en profite pour repindre en rouge l'ascenseur. Là, c'est franchement violent ! Enfin, signalons pour les âmes sensibles que l'humour des dialogues fait vite oublier ces séquences sanglantes.

Et le sexe, me direz-vous ? On a tout juste droit à un "crac-crac" sauvage entre Simon et Katya (Sara Phillips), une guerrière aussi douée pour déchirer les vêtements à coups d'ongle que pour taillader au couteau un homme de la tête aux pieds (une des séquences les plus "lyriques" du film sur fond de musique militaire). ERIC PAVON

UN FILM DE JOHN MC
TIERNAN. DURÉE : 2H08.
SORTIE LE 2 AOÛT.

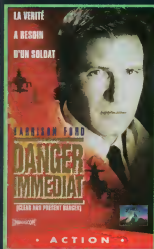


À VOIR ABSOLUMENT

Un grand film d'action, réglé de manière très efficace, par McTiernan, qui a déjà fait ses preuves avec Predator. À la poursuite d'Octobre rouge et Last Action Hero. Toutes les scènes de nous sont rythmées comme sur l'épave, ce qui donne un effet de vitesse impressionnant et fait monter l'adrénaline. Des caméras sont également installées dans les véhicules pour plonger les spectateurs dans l'action. Un film "pyroclastique" !

Vidéo

LES SORTIES DU MOIS



danger immédiat

CIC Vidéo

Si John Wayne pouvait se vanter d'avoir obtenu le titre "d'homme le plus classé du monde", Harrison Ford lui, peut se targuer d'avoir reçu le titre "d'acteur du siècle". Ayant débuté dans le célèbre Star Wars, l'acteur se fraye largement son chemin vers la gloire en obtenant le premier rôle dans Les aventuriers de l'arche perdue, puis en accumulant les succès des films qu'il interprète tour à tour, comme par exemple Witness ou bien plus récemment Le fugitif qui était à l'origine une série télévisée américaine. Willem Dafoe est aussi à l'affiche de Danger immédiat. Révélé par Oliver Stone dans Platoon, la carrière de l'acteur s'élargit depuis, on pourra ainsi le voir dans Body, un polar sulfureux aux côtés de Madonna. Danger immédiat est un film d'espionnage qui alterne habilement politiques véreuses et actions. Tout part de l'assassinat d'un des proches du président des États-Unis. Jack Ryan (Harrison Ford), nommé à la tête du Service des renseignements de la CIA, doit enquêter sur le meurtre. Bientôt, les résultats de l'enquête vont démontrer que l'ami du président blanchissait l'argent de la drogue du cartel de Colombie. Mais parallèlement, Ritter, autre membre de la CIA jaloux de la promotion de Ryan, va mener une guerre secrète en Colombie, contre le cartel colombien en engageant un corps d'armée américain sous la couverture du président. Ryan va alors se retrouver au centre de l'enjeu politique et financier du président américain et du cartel colombien, jusqu'au jour où il va prendre conscience des plans véreux de ses supérieurs qui vont tenter de le piéger parce que celui-ci refuse de se conformer à leurs desseins. Ce n'est pas parce que Danger immédiat est un film d'espionnage qu'il n'y a pas d'actions ; il suffit de voir la scène où Ryan se fait canarder au lance-roquettes pour s'apercevoir qu'il y en a pour tous les goûts ! Ce film est tiré de la troisième adaptation d'un best-seller de Tom Clancy et se veut comme étant la suite de Jeu de guerre. Disponible immédiatement, vous ne devez le rater sous aucun prétexte.



corrina corrina

Delta Vidéo

Après nous avoir habitués à des compositions tenant du registre comique, Whoopi Goldberg nous revient cette fois-ci dans un film dramatique. Si vous avez eu l'occasion de voir Jumping Jack Flash ou encore Sister Act 1 ou 2, vous me comprendrez. Dans Corrina Corrina, son rôle est loin d'atteindre l'intensité de celui de La couleur pourpre. Sans verser dans la tragédie complète ni dans l'hystérie de Sister Act, Whoopi Goldberg demeure touchante dans Corrina Corrina. Après la mort de sa femme, Manny Singer (Ray Liota) se retrouve seul avec sa fille de huit ans, Molly. Bientôt il se met à la recherche d'une gouvernante qui pourrait s'occuper de sa fille. Mais rares sont les postulantes réellement efficaces, car Molly reste dans un mutisme total depuis le décès de sa mère. Jusqu'au jour où Corrina arrive et redonne le goût de vivre à Molly et... à Manny. Ce film intelligent et bien réalisé par Jessie Nelson traite de plusieurs thèmes comme la douleur de la perte d'un proche, ou la ségrégation en Amérique. Certains pourraient trouver le film ennuyeux car sans actions, mais les amateurs de mélodrames se régaleront en regardant Corrina Corrina qui est comparable à My Girl dans le genre. Un film somme toute gentil. Sortie au début de ce mois.

demolition man

Warner Home Video

Enfin Demolition Man, THE film d'action, sort en cassette vidéo grâce à Warner Home Video. Ce qui nous donne l'occasion de revoir Sly, plus musclé que jamais, dans un face-à-face dramatique contre un Wesley Snipes qui campe bien son rôle de méchant sadique ! D'ailleurs, j'en profite



pour vous dévoiler que The Dam est en préparation actuellement et que ce film n'est "que" la suite de Cliffhanger avec encore Sly en vedette. De même, pour l'ami Snipes dont on pouvait récemment suivre les aventures dans Drop Zone, et que l'on annonce dans Black Ice, un film dont on ne sait rien hormis le titre. Réalisé par Marco Brambilla, produit par Joel Silver (Die Hard, L'arme fatale...), Demolition Man a obtenu 1 700 000 entrées en France lors de sa sortie en salle, peut-être réalisera-t-il le même exploit en vidéo, toutes proportions gardées ! Pour en venir au scénario, sachez que nous sommes en 1996, à Los Angeles, alors que Simon Phoenix, un dangereux psychopathe, prend en otage des femmes et des enfants en barricadant les lieux d'explosifs. John Spartan dit Demolition Man (le flic de service) prend l'immeuble d'assaut et se tape cinquante trunks à lui tout seul avant d'arriver à Phoenix. Le menaçant de sa "pétrole", Spartan provoque Phoenix qui met le feu au bâtiment. L'immeuble explose en tuant les otages, alors que Spartan et Phoenix parviennent à s'échapper du feu. À la suite de ce tragique événement, Spartan écope d'une peine de "cryopénitencier" pour homicide involontaire, alors que le meurtrier Phoenix l'accompagne. Trente-six ans plus tard, alors que Los Angeles, Santa Barbara et San Diego se sont réunis pour ne former qu'une immense mégapole, San Angeles, le politicien Raymond Cocteau a réussi à bannir le crime de la ville. Il n'y a désormais plus aucune arme. Mais Phoenix s'enfuit alors mystérieusement du pénitencier. Il ne reste plus qu'à libérer Spartan, flic d'un autre temps, pour rattraper ce dangereux criminel. De son côté, Phoenix pille les musées afin de s'armer en balançant le responsable du coin à travers les vitrines... Spartan intervient alors et... bonjour la fusillade. Demolition Man ne fait pas dans la dentelle. Malgré tout, ce grand film d'action ne manque pas de poncifs des séries Z des films italiens de Marc Moran (qui l'aurait dénigré dans son genre. Style histoire de barbares du futur ou autres sujets de mauvais goût...), avec cette bande de rebelles opprimés qui meurent de faim et qui vivent dans les égouts. C'est encore sous l'emprise du stéréotype du héros made in US que Spartan va prendre leur parti vers la fin du film. Parce qu'en vérité, c'est Cocteau himself qui est à l'origine de la libération de Phoenix, et cela pour qu'il élimine les rebelles.

Malgré tout, Demolition Man reste un film au-dessus de la moyenne grâce à une action soutenue et des cascades impressionnantes comme la poursuite en voiture dans le tunnel, ou encore, au début du film, quand Sly exécute un saut à l'élastique de son hélicoptère. En bref, ne ratez tout de même pas ce film en vidéo, que ce soit à la location ou à la vente ! Parallèlement, Acclaim a eu l'idée géniale de convertir le film en jeu vidéo sur Super Nintendo et Megadrive. En cours de développement, Demolition Man sera un jeu d'action proposant plusieurs phases de jeu, alternant plates-formes/action et action-arcade. Il n'est pas sans rappeler toutefois Judge Dredd sur Super Nintendo et True Lies sur cette même machine. Il se pourrait que la phase vue de haut nous propose de la recherche mêlée à de l'action. Le jeu reprendra les séquences du film, avec par exemple le passage du musée ou bien celui de la poursuite en voiture. Sortie sur vos 16 bits prévue dans le courant du mois d'août.



Le jeu reprend des éléments du film en respectant tout de même des difficultés pour tenir le joueur en haleine, car dans le film, lors de la séquence de musée, il n'y a que Phoenix et non d'autres méchants armés. Mais que voulez-vous, il faut bien s'amuser.



Même dans votre baguette, on trouve le moyen de vous méchamment... dans que voulez-vous, il faut bien répondre de façon gentille !



The best of Juliana's Tokyo 1993 avec Trax

2 CD (2 H 16'10)
PRIX : ENVIRON 385 F
(REF. : ANVD 11163-11164)



1993 : je sais ça date, mais je pense que peu d'entre vous connaissent Juliana, la plus grande boîte de nuit britannique de Tokyo. Ce lieu de rencontre de quelques milliers de Japonais a malheureusement dû fermer ses portes pour des raisons bien connues de ce genre d'établissement. Juliana nous a cependant laissé quelques bribes de la musique et de l'ambiance qui en ont fait sa popularité (une vingtaine d'albums) : techno et dance tout droit sortis des plus grands groupes anglais et japonais, remixés par 5 DJ qui font maintenant figure de légende au Japon. Ce Best of 93 n'est pourtant pas le meilleur de ce qui s'est déjà fait, mais il a néanmoins le mérite de nous initier à Juliana's Tokyo...

Animation Theme Song Graffiti I

VICTOR
16 TITRES (57'59)
PRIX : ENVIRON
160 F (REF. :
VICLI8163)

Compilation datant de décembre 1994 au Japon, cet album aussi étrange que cela puisse paraître regroupe des musiques qui datent !... qui datent !... Les plus vieux d'entre vous y retrouveront nostalgiquement les airs qui ont bercé leur enfance : des premiers génériques de "Macross" et "Mospeeda" à "Yamato" en passant par "Galaxie Express 999" et les premiers concepts de "Gundam", vous ne pourriez sans aucun doute pas retenir un sourire — voire de francs éclats de rire — à l'écoute de ces titres tous plus kitch les uns que les autres.



Youthanasia, Megadeth

CAPITOL
12 TITRES (50'02)
PRIX : 120 - 140 F

Avouez que cela faisait longtemps que vous attendiez un groupe de Hard, et surtout un dont vous aviez déjà entendu parler. Eh bien là, je crois que vous êtes servis, car il est bien inutile de vous présenter Megadeth. Voici leur dernier album, Youthanasia, disponible depuis 1994. La musique, les paroles, tout est là pour vous saisir les tripes ; en particulier le morceau « À Tout le Monde, tellement émouvant qu'il vous prend à la gorge (ndTSR : Yuriko est sensible...) ». L'originalité de Megadeth en tant que groupe de Heavy Metal, c'est de ne pas voir que les côtés négatifs de la vie et de laisser, dans la plupart de ses textes, quelque chose qui ressemble à de l'espoir.



Agenda des concerts des mois de juillet et août

AUTOUR DE LUCIE

- 14/07 : La Rochelle

JAMIROQUAI

- 06/07 : Belfort
- 10/07 : Nice - Jazz Festival

LIGHTNING SEEDS

- 17/07 : Toulon - Zivadi

MISTIGRI

- 16/07 : Franco-Jolies de La Rochelle

NTM

- 07/07 : Bruxelles - Dour Fest Music
- 08/07 : Sens
- 10/07 : Mantes-la-Jolie - Festival Jazz
- 15/07 : Alpe d'Huez - Stade de Salins
- 21/07 : Lac d'Issarloup - Rock'n'Raffin

OASIS

- 06/07 : Belfort - Les Eurockéennes

SILVERCHAIR

- 04/07 : Paris - Amphithéâtre
- 07/07 : Belfort - Les Eurockéennes

TERENCE TRENT D'ARBY

- 06/07 : Belfort

SPECIAL • SPECIAL • SPECIAL • SPECIAL

• Où trouver les CD japonais ?
Nombre d'entre vous ont toutes les peines du monde à se procurer les CD aux animations, soit de jeux vidéo, que nous vous proposons dans notre rubrique et pour cause, nous les suivons directement

du pays où le soleil montre un premier bout du nez, qu'il n'a pas. La plupart des magasins d'import en France n'ont pas toujours tous ces articles, mais un revendeur il est parfois possible de les commander. Alors n'hésitez pas à leur écrire !

high-tec

C'est l'été ! Ce mois-ci, tout plein de nouveautés pour les vacanciers de France et de Navarre. De la photographie en passant par l'audio et la vidéo, retrouvez, comme chaque mois, tout ce que les constructeurs les plus illustres du monde lancent sur le marché de la "high-tech". Et puis, puisqu'on peut s'en servir pour rendre les jeux vidéo encore plus attractifs, pourquoi s'en priver ?



RADIO-CASSETTE CD 1655 SAMSUNG

Équipé d'un tuner digital, d'un double lecteur de cassettes auto-reverse, d'un renforcement des basses et d'une télécommande, ce radio-cassette est idéal pour tous ceux et toutes celles (et si elles sont nombreuses ! ?) qui adorent écouter leurs musiques de jeux favoris. "Ça te dirait d'entendre la "CD Ridge Racer" sur mon poste à moi, dis !"

1 490 F TTC. Disponibilité : août 1995.



RÉPONDEUR NUMÉRIQUE ODER 30 MATRA

Si vous ne voulez pas être dérangé en pleine partie de Mario ou de Zelda, ce répondeur interrogeable à distance est ce qu'il vous faut ! Ses lignes très arrondies et son système novateur de prises de messages (plus besoin de cassette, tout se fait en mémoire !) en font un outil moderne indispensable. Existe en gris ou en blanc.

790 F TTC. Disponibilité : actuelle.

APPAREILS PHOTO KODAK FUN GOLD

Les nouveaux appareils photo jetables sont arrivés ! Kodak Fun Gold et Kodak Fun Gold Flash permettent 27 poses chacun. Dans le domaine du PAP (comprenez : "prêt à photographier"), ces petits derniers sont de véritables petits bijoux esthétiques et techniques. De plus, leur prix est on ne peut plus attractif. Seul hic : pour voir vos exploits, il faudra vous en séparer !

Kodak Fun Gold : 59 F TTC et Kodak Fun Gold

Flash : 89 F TTC.

Disponibilité : actuelle.



RÉTROPROJECTEUR HP-S 4113 SONY ▶

La qualité acoustique (Nicom 2 x 30 watts) et surtout visuelle de cet écran géant (103 cm) vous apportera à n'en pas douter ce que vous n'avez même pas osé rêver ! Vous pourrez retrouver exactement les mêmes sensations que celles éprouvées dans les salles d'Arcade, avec des jeux comme Daytona USA ou Sega Rally, puisque 4 entrées vidéo permettent d'avoir une interconnexion avec toutes sortes de périphériques, dont les consoles de jeux. Le rêve à la maison !

24 000 F TTC.

Disponibilité : actuelle.



◀ MINI JUKEBOX DRM 624 X PIONEER

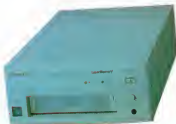
Ce n'est pas parce qu'on est fou de consoles, qu'on ne va pas regarder ce qui se passe du côté de la micro ! Avec ce chargeur externe 6 CD-Rom (4,4X), pouvant supporter les environnements Dos, Windows et Macintosh, et bénéficiant d'un taux de transfert de 676 Ko, le multimédia prend enfin tout son sens. Un peu d'encyclopédie, de jeu, de vidéo, de musique, le tout sans ouvrir une seule fois le lecteur ! Le must en la matière.

3 990 FF TTC. Disponibilité : actuelle.

◀ APPAREIL PHOTO NIKON EF200

Quoi de mieux pour immortaliser un événement que de le saisir sur une pellicule ? Grâce à cet appareil très compact, avec flash intégré, pour un poids de seulement 190 g, rien ne pourra vous échapper cet été. Entre des parties effrénées de Tekken ou de Virtua Fighter, vous allez enfin pouvoir découvrir votre visage en plein effort !

290 F TTC. Disponibilité : actuelle.



JOYBANK

Voilà une Joybank, plus exceptionnelle que jamais. Nous avons fait beaucoup d'efforts, encore plus qu'à l'aconatimée, pour vous offrir le super lot, et pourant ce n'est pas Noël. En tant que magazine de jeu vidéo, le meilleur des choses c'est de parler de jeux vidéo, n'est-ce pas ? Nous avons pensé à tous nos lecteurs qui y ont peut-être s'ennuyer dans un exil parfois involontaire où ils doivent supporter les crises de nerfs de leur jeune sœur ou de leur petit frère, eux aussi en vacances. Ainsi, nous avons non seulement décidé de vous offrir des jeux, mais surtout plein de jeux ! Seulement voilà, il y a un inconvénient, le manque de place dans ces quelques pages pour vous offrir beaucoup de billets, alors l'idée que vous avez fait de nous. C'est le moment de vous récompenser avec une cassette vidéo, un jeu, un t-shirt, une casquette, un CD des musiques de Donkey Kong Country, mais aussi un Nintendo. Et puis, à direz au passage le meilleur de nos amis les filles de la Joybank ! C'est le moment de vous offrir des billets et d'envoyer tous vos anciens Joy's pour récompenser l'un de nos super lots de l'été. Sur ce, la Joybank vous souhaite de bonnes vacances !

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 42

LOT N°1 : 1 CASSETTE VIDEO DE BICOUX: ON SE BISE WAK WAK V.1

1. Julien Cohen, Smart (3 930 Joy's)
2. Jérôme Pellerin, Tachina (3 830 Joy's)
3. Jean-Michel, Miroir (3 317 Joy's)
4. François, Giga (3 300 Joy's)

LOT N°2 : 1 CASSETTE VIDEO DE BICOUX: ON SE BISE WAK WAK V.2

1. Romain, Miroir, Giga-Smiley (3 587 Joy's)
2. Laurent, Giga, Soliste (3 094 Joy's)
3. Julien, Broussard, Coudreau de Miroir (2 145 Joy's)
4. André, Pellerin, Soliste (2 140 Joy's)

LOT N°3 : 1 CASSETTE VIDEO DE BICOUX: ON SE BISE WAK WAK V.3

1. Mathieu, Scahill, Miroir (3 627 Joy's)
2. Yvan, Giga-Smiley, Vainqueur de Broussard (3 251 Joy's)
3. Yannick, Soliste, Pellerin (3 245 Joy's)
4. Michel, Giga-Smiley, Arlequin (3 825 Joy's)

LOT N°4 : 1 CASSETTE VIDEO DE BICOUX: ON SE BISE WAK WAK V.4

1. Dominique, Pellerin, Soliste (3 100 Joy's)
2. Cécile, Richard, Paris (2 850 Joy's)
3. Max, Tachina, Lyon (2 319 Joy's)
4. Christophe, Lussac, Montreuil (2 145 Joy's)



Nintendo

LOT N°1-5 gagnants- UNE GAME BOY COULEUR (mise à prix 300 Joy's) :

Et non, vous ne rêvez pas, Nintendo France vous offre une vraie Game Boy qui marche vraiment avec de vrais jeux que vous pourrez acheter dans un magasin tout ce qu'il y a de plus réel ! En plus, vous choisissez sa couleur (n'oubliez pas de la préciser sur le coupon-réponse) : blanche classique, jaune, verte, rouge, noire, et même transparente. Le prochain qui veut critiquer la Joybank, alors là je ne sais pas ce que je lui fais, mais en tout cas ça fera très mal !

LOT N°2- 10 gagnants- UN T-SHIRT, UNE CASQUETTE NINTENDO ET LE CD DES MUSIQUES DE DONKEY KONG COUNTRY (mise à prix 150 Joy's) :

On vous gîte, on vous gîte ce mois-ci, et ce n'est pas fini avec la panoplie casquette et T-shirt Nintendo (et là vous pouvez tout porter en même temps). Sans parler du CD regroupant les musiques du jeu Donkey Kong Country sur Super Nintendo !



Nintendo

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 41
(BON À DÉCOUPER, ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES - DATE LIMITE D'ENVOI : 31 AOÛT 1995)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 : MISE À PRIX LOT N°3 :

MISE À PRIX LOT N°4 : MISE À PRIX LOT N°5 : MISE À PRIX LOT N°6 :

MISE À PRIX LOT N°7 : MISE À PRIX LOT N°8 : MISE À PRIX LOT N°9 :

MISE À PRIX LOT N°10 : MISE À PRIX LOT N°11 :

TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :



**LOT N°3-4 gagnants-
LE CD TEMPEST 2000
THE SOUNDTRACK**
(mise à prix 150 Joy\$) :

Il s'agit des véritables musiques non remixées du jeu Tempest 2000 sur Jaguar. C'est de la techno rave pure et dure comme beaucoup n'aiment pas, mais malgré tout notre patron-chef TSR en a adoré la bizarrerie (et Dieu sait qu'il est parfois bizarre, notre patron-chef !). Alors s'il a aimé, ça ne peut qu'être bien, croyez-moi !

**LOT N°4-
4 gagnants-
MICKEY MANIA
SUR SUPER
NINTENDO**
(mise à prix 300
Joy\$) :

**Editeur : SONY
IMAGESOFT**

Un des meilleurs
jeux, si ce n'est le
meilleur, mettant en
scène Mickey la
Souris. Dans celui-ci
est retracée
l'histoire de la vie

de Mickey avec un passage en noir et blanc
rappelant ses débuts à l'époque où la couleur
n'était pas encore sur nos petits écrans (94 %, test
dans le joypad n°36).



Disney



**LOT N°5-4 gagnants-
MISTER NUTZ SUR MEGADRIVE**
(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : Océan

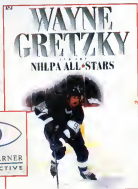
Vous souvenez-vous de ce personnage dit
"hors du commun" ? Il s'agit bien de ce joyeux
petit écureuil aux allures mignonnettes nommé
M. Noizettes, aimant à s'aventurer dans des
forêts, des maisons, des conduites d'eau, voire
même sur des banquises (93 %, test dans le
joypad n°35).



**LOT N°6-4 gagnants- WAYNE
GRETZKY'S HOCKEY SUR
MEGADRIVE**
(mise à prix 300 Joy\$) :

**Editeur : TIME WARNER
INTERACTIVE**

Que l'on ne s'y trompe pas, il s'agit
bien du célèbre joueur de hockey
Wayne Gretzky et non
de l'auteur du test,
j'ai nommé Olivier, la
star du jeu. Il ravira sans
aucun doute les
passionnés de ce sport
(84 %, test dans le n°42).
Une simulation d'enfer.





AKkaim
entertainment S.A.

LOT N°7-4 gagnants- UN JEU CD SUR MEGA-CD, 32 X OU 3DO

(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : DIGITAL PICTURES

C'est un lot un peu spécial que celui-ci. Trois jeux différents vous sont proposés sur trois supports différents : Supreme Warrior sur 3DO, Slam City sur 32X et Mega-CD, Night Trap sur 32X. Il est impératif de préciser les consoles CD que vous avez, sur le coupon-réponse, dans l'ordre de votre préférence !

LOT N°8-4 gagnants- STREET RACER SUR SUPER NINTENDO

(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : LUDI GAMES/UBI SOFT

On ne vous propose pas n'importe quoi... ce jeu a tout de même fait la couverture de Joypad ! Plus qu'une simple course, Street Racer offre la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément et offre des modes de jeu très originaux comme une petite partie de football sur le terrain de votre choix (95 %, test dans le n°36).



LOT N°9-4 gagnants- CANNON FODDER SUR SUPER NIN.

(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : VIRGIN

Cette simulation de guerre est assez originale dans son genre, surtout pour une console. Malgré des graphismes très particuliers, il n'y aura rien à redire sur la maniabilité des soldats et l'intérêt du jeu dont l'action vous prend tout de suite. Durée de vie assurée, presque autant que des piles alcalines (86 %, test dans le n°39).



LOT N°10-4 gagnants- LE LIVRE DE LA JUNGLE SUR SUPER NIN.

(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : VIRGIN

Beau et drôle, doté d'une durée de vie assez longue vu la difficulté qu'il offre, ce jeu avait même reçu le Superstar Joypad. Un bon moment à passer en perspective, dans la peau de Mowgli en compagnie de Baloo, le Roi Louis, Bagera et des méchants Kaa et Shere-Khan (93 %, test dans le n°33).

LOT N°11-4 gagnants- OPÉRATION STARFISH SUR SUPER NINTENDO

(mise à prix 300 Joy\$) :

Editeur : US GOLD

C'est bien le problème de la dynastie des James Pond, mais c'est cependant le premier du nom sur Super Nintendo. En effet, les deux premiers étaient sur des consoles Sega, alors vous me direz "pourquoi un James Pond 3 comme premier James Pond sur Super Nintendo ?". Eh bien, je n'en sais rien. En tous cas, c'est un jeu de plates-formes dont le héros est un poisson spécialisé dans l'espionnage, et c'est déjà pas mal (79 %, test dans le n°41).



DITES, VOUS AIMEZ LE BASKET ?



**GAGNEZ UNE CONSOLE 3DO
+ LE FABULEUX SLAM'N'JAM**



SUR LE 3615 JOYPAD

Les Astuces de Tonton

Les vacances!!!! Ah, les vacances.... Quoi, déjà!!? Bigre que cela passe vite, hier c'était Noël et nous voici arrivés à la fin de l'année. Bon, alors préparons notre balluchon sans oublier d'y déposer au la pile de maillots le Joypad tout chargé que voici (et au fond du sac une petite console pour jouer dans la chambre de l'hôtel) mais chuuuuut.... vous n'êtes pas censés l'avoir emporté avec vous. Allez, bonnes vacances à tous.

STEF

Super Nintendo Choplifter III

Voici quelques codes de missions :

Mission 2 : SHININTS

Mission 3 : CDGGBYN

Mission 4 : WHTOFFN

Éric Cantona

Avec une cartouche Action Replay, pour que le premier joueur ne puisse plus marquer de but, il suffit d'entrer le code «7E00C200». Avec une cartouche Action Replay, pour que le deuxième joueur ne puisse plus marquer de but, il suffit d'entrer le code «7E0E1800». Maybeam Frédéric

NFL QUARTERBACK CLUB

SUPER NINTENDO

Si, en jouant durant la saison comme simple "know-it-all", les équipes professionnelles de football américain vous ennuyent rapidement, alors ces codes deviennent votre meilleur ami ! Nous avons trouvé plusieurs équipes cachées dans NFL Quarterback Club auxquelles on ne peut accéder que grâce à ces codes. Pour utiliser n'importe lequel de ceux-ci, commencer une nouvelle partie et attendez que le menu principal apparaisse. Entrez le code de votre choix, puis allez dans le mode de jeu NFL et sélectionnez une partie de pré-saison. Passez en revue toutes les équipes jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous voulez, ensuite c'est à vous de jouer !

Jaguars et Panthers



AFC et All-Pro Teams



au menu principal, faites B, Haut, Gauche, A, X, Droite, Haut, Droite, Haut et B.



maintenant vous pouvez diriger les AFC ou les NFC All-Pro Teams dans une partie de pré-saison.

au menu principal, faites Haut, Bas, X, Y, Gauche, Haut, B, A, Bas et Y.



Activism et Iguana Teams

quand vous jouez une partie en pré-saison, vous pouvez incarner l'équipe des Jaguars ou des Panthers.

au menu principal, faites Y, A, X, Y, Bas, B, Gauche, Y, Haut et Droite.



choisissez l'une ou l'autre des équipes de programmeurs, et ensuite direction le terrain de jeu pour une partie de pré-saison !

Stéphane

Megadrive

COSMIC SPACEHEAD

Dadgem's :

Pour jouer à ce sous-niveau, faite la manipulation suivante à l'écran titre : A, B, C, A, B, C, B et Start.

Slide Show :

À l'écran titre, faites : A, R, C, A, B, C et Start.

Cade : pour commencer dans les couvertes avec 5 vies et le Linograd ouvert, faites : DGVF 4EE6 WWM1 GSWW M76X.

CHUCK ROCK 2

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur "B, A, droite, A, C, haut, bas, A" et enlevez la pause, puis faites A et haut. Vous passerez alors directement au stage suivant.

LEMMINGS 2

Voki les codes pour récupérer les 12 médailles !

Pour les Lemmings Classic : INNAPJHML0FPEHLLBOCP

Pour les Lemmings Beach : PBGGILJMDGJLFFIIONGJL

Pour les Lemmings Cavelem : IPKNAPJHML0FPEHLLBOCP

Pour les Lemmings Circus : MLJNCGLLGNCODKHLNPNPC

Pour les Lemmings Egyptian : HBNPPBPJHNP0JPNP0PPPA

Pour les Lemmings Highland : NGHDLKNNCPNOLPNA-DIDMB

Pour les Lemmings Medieval : JNKANAGIFEDKCFJGKNKFE

Pour les Lemmings Outdoor : DICCFBNIEECFCXELCGFD

Pour les Lemmings Palar : EPDPLPOPPPAACACIAGA

Pour les Lemmings Shadow : FNJNENCDNKAFCJNEKFF

Pour les Lemmings Space : ODMBOBDJLMGODDCDKNFO

Pour les Lemmings Sport : MHHGHPMBORHJLHMEOCPL

SOLEIL

Le 1 Se animal de Soleil

Vous êtes certainement nombreux à ne pas avoir trouvé le quinzième animal dans Soleil (j'en fais partie, je vous rassure !). Grâce à un lecteur assidu et très observateur, le problème n'en est plus un ! Suivez plutôt ses conseils : "Plusieurs indices mettent en effet sur la voie. Durant la partie, lorsque l'on se rend dans le parc, une petite fille qui joue à côté du tabagion vous dit : "Les ratons lèveurs se maquent de toi, mais nous, les enfants, ne sommes pas dopes." Pour trouver ce fameux raton lèveur, il faut se rendre dans le village et plus précisément dans une maison qui était à louer (près de la place de l'Eglise) au moment propice. Là, étrangement, on y trouve la mère du héros ou plutôt celle que l'on croit être la mère du héros, car en fait, il s'agit là de votre raton ! Il vous demandera de l'argent, le filon. Pour le démasquer, il faudra insister et le questionner avec l'aide de votre chien Pilou ! Le rôle de ce raton est de dédoubler ou prenant votre apparence. Apparence trompeuse bien sûr, sur laquelle les ennemis viendront se jeter, vous laissant la voie libre !"

Patrick Soum

MAC DONALD TREASURE LAND

MEGADRIVE

Stage Select :
Prenez votre menu-
nuit, puis faites à
la page de présen-
tation la manipu-
lation suivante : Gauche,
Droite, A, B, C
puis appuyez sur
Start, et vous voilà
au Select Stage.



Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex

**Pour tout savoir chaque mois
sur les consoles, ABONNE-TOI VITE**

229^F
au lieu de 352^F

Tes Avantages Abonnés :

- Joypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque pos. ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] 19[] [] Sexe ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] [] [] Ville : _____

Consigne : _____ Pseudo* _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615

Abonnements Belgique JOYPAD, rue Charles Parent 11, 1079 Bruxelles 1 en (1 F) 3615 FR N° bancaire 210-088122

Vous pouvez aussi vous procurer votre titre chez votre libraire. Autre large envoi sur demande au 44 87 44 M

Le droit d'accès et de modification des données concernant les abonnés peut être exercé auprès du Service Abonnements. Toute réclamation sera traitée.

Remarque : par 100, les données sont communiquées à des organismes tiers.

Les Astuces de Tonton Stéphane

NÉO GÉO/ARCADE FATAL FURY 3

Nous allons vous filer les "super move" de chaque personnage de ce mega jeu de simulation de pains dans la tranche qu'est Fatal Fury 3, histoire que vous puissiez crâner devant votre défilée !

TERRY BOGARD DIT LE ROI DE LA CLASSE

POWER GEYSER : Bas, Diagonale arrière vers le bas, Arrière, Diagonale Arrière vers le bas, Avant + CD

ANDY BOGARD L'HOMME TROP BIEN SÂPÉ

CHO REPPA DAN : Bas un moment, puis diagonale avant vers le bas, Avant + CD

JOE HIGASHI LE THAILANDAIS BOURGEOIS

SCREW UPPER : Avant, Arrière, Diagonale arrière vers le bas, Bas, Diagonale avant vers le bas + CD

MAI SHIRANUI VENDEUSE DE PÂTÉQUES

CHO HISSATSU SHINOBU-BACHI : Avant, Diagonale arrière vers le bas, Avant + CD

GEESSE HOWARD DIT PATTE D'EPH'

RAGING STORM : Diagonale arrière vers le bas, Avant, Diagonale avant vers le bas, bas, Diagonale arrière vers le bas, Arrière, Diagonale avant vers le bas + CD

MOCHIZUKU SONAKU, TRAVAILLEUR DES RIZIERES

IKAZUCHI : Avant, Diagonale avant vers le bas, bas, Diagonale avant vers le bas, Avant + CD

BLUE MARRY, LA COPINE DE GREG

MARY TYPHOON : Diagonale arrière un moment, bas, Diagonale avant vers le bas, Avant, Diagonale avant vers le haut + BD

BOB WILSON LE RASTAMAN DANGEROUS WOLF :

Bas, bas, bas + BCD

FRANCO BASH, LE PERE DE BURT REYNOLDS

ARMAGEDDON BUSTER : Avant, Diagonale avant vers le bas, Bas, Diagonale arrière vers le bas, Arrière + CD

HON FU, QUE DALLE !

KADENZER'S PHOENIX : Bas, Diagonale arrière vers le bas, Arrière, Diagonale arrière vers le bas, Avant + BD

FATAL FURY 3

NEO GEO



Les trois stades de fin :

Il y a trois fins différentes dans ce jeu :

1 - La nouvelle fin : stade de la fin.

2 - La fin normale : stade de l'eau.

3 - La vraie fin : stade des enfers.

En ce qui concerne les deux premières fins, tout dépendra des points engrangés en fonction de vos niveaux de combats pendant les différents rounds. La dernière fin n'est accessible qu'en terminant le jeu sans perdre un round : en combat dans le boss en rouge, puis son frère dans le stade des enfers.

DATA LOAD OK?

YES
NO



CONTINUE GAME NEW GAME



Jouer avec les trois boss du jeu.

Il faut terminer le jeu avec la vraie fin, puis sauvegarder. On relance le jeu, et quand on vous demande si vous voulez charger une sauvegarde, dites "oui". Ensuite, sélectionnez l'option "new game" et à l'écran de sélection des personnages, faites : Terry + B, Hento + B, Mai + B, Geese + B, Bob + B, Shukaku + B, Andy + B, Franco + B, Joe + B, Mary + B. Un message "Here comes new fighters" apparait. Trois nouveaux personnages sont alors apparus en plus de ceux déjà disponibles normalement.

GAME BOY CASTLE QUEST

Voici les passwords par niveau pour cet illustre jeu Game Boy :

2 : 1PPL2	15 : K3W3
3 : GR1P2	16 : L3CH22
4 : 4R1NG2	17 : 1V4C1D4
5 : M2L4N	18 : C4C4N5T
6 : CH2RR6	19 : G5T1V1
7 : P21CH	20 : M1RR4N
8 : B2RR6	21 : M3NT
9 : PLSM	22 : P2C4N
10 : L2M4N	23 : T4M1T4
11 : L3M2	24 : W1LN5T
12 : P21R	25 : L4NG1N
13 : M1NG4	Stéphane Soyser, le roi du Game Boy

KID DRACULA

Tiens, j'ai trouvé des codes sanglants à ce jeu de plates-formes pourtant très facile ! Je vous les révèle par stades :

La forêt : 5673
Roller Coaster : 3272
Flying ship : 7283
Sky Elevator : 5346
Magma Road : 7225
La caverne : 5539
Palais de Garamoth : 7158

SUPER MARIOLAND 2

Quand il vous faudra choisir entre les layouts A, B et C, appuyez sur les boutons A, B et Select. En haut de l'écran, s'inscrira "Easy Mode" ou "mode facile" pour ceux qui ne comprennent pas l'anglais. Attention, ceci n'est qu'une traduction et non pas votre Game Boy qui analyse votre niveau d'anglais !

SAMOURAI SHODOWN

Lorsque, dans le démo, vous verrez les yeux de Aohmaro en gros plan, appuyez très vite sur Select 3 fois ; vous pourrez alors jouer avec trois nouveaux personnages.

WARIO BLAST

Pour commencer le jeu à pleine puissance, tapez l'un des deux codes suivants :

Code Wario: 2264
Code Bomberman: 4622

GAME GEAR JURASSIC PARK

Au cinquième niveau, certains dinosaures cachés derrière les portes vous donnent une fiole bleue. Tuez-en un, récupérez la fiole, ressortez, puis entrez et tuez-le de nouveau. Ainsi vous pourrez récupérer plusieurs fioles bleues, ce qui vous permettra de ramener votre énergie à son maximum.

À ce même niveau, le Tyrannosaurus Rex vous cointe parfois pour vous prendre deux points de vie. À ce moment-là, avancez contre sa jambe, vous ne perdrez qu'un seul point de vie en le touchant.

MASTER SYSTEM BACK TO THE FUTURE 3

Si vous vous mettez en Pause et que vous faites ensuite Haut et A, Bas et A, Gauche et A et enfin Droite et A, vous pourrez passer plus facilement les stades.

EXCLU ! JOUEZ À VENUS WARS
UNOTSUKIDŌJI JEU INTERACTIF



漫

MANGA
LINE

画

INFOS SUR

LES FILMS

CLUB MANGA

CADEAUX MANGA VIDEO 36 68 60 40

SUJETS TABOUS

PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER
TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ SE DIRE.

36 68 21 02

POUR TOUT SAVOIR
SUR LES OTAKUS

POUR TOUT SAVOIR
SUR LES FILLES



DAVID GINOLA

Chaque jour, je te donne
mes infos
et mes pronostics pour
les prochaines rencontres,
appelle vite et tu pourras
même gagner un
entraînement avec moi.

36 68 88 08

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES



36-68-21-88

SNORK III

Plus d'informations : "Pour les topics 36-68, 36-68-21-88 ou 36-68-21-88" Si le téléphone utilisé n'est pas le même, contactez l'association de la presse ou joignez l'adresse téléphonique ci-dessus. Ce service est édité par la société SNORK III. 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%

Les Astuces de Tonton Stéphane

DEMON'S CREST SUPER NINTENDO



Ces codes vont vous permettre de jouer avec le pouvoir de la Gargouille ultime, ou de posséder toutes les options et sorts du jeu.



CODE 1: FDQP ORMB
FGNH GTKL
CODE 2: OFFF KNRR
DDLR XGTO



ZERO THE KAMIKAZE SQUIREL SUPER NINTENDO

Je vais filer un tips aux fainéants qui voudraient terminer ce jeu de plates-formes de Hat-B : pendant le jeu, faites Pause puis entrez les codes suivants selon vos besoins !

Stage Select : Faites Droite, Haut, B, Y, A, puis choisissez votre stage avec la croix de direction et validez en restant appuyé sur Select et en appuyant sur Start.

Points infinis : Appuyez sur B, Haut, B, B, A puis appuyez sur Start.

Vies infinies : Appuyez sur B, A, B, B, Y.

Shurikens infinis : Haut, A, B.

Pour valider tous les codes en même temps : Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B.



Vous devrez s'inscrire le nom du stage où vous désirez aller.



Vous devrez désigner des points de shurikens infinis.

SUPER FAMICOM GHOST CHASER

Au Logo Bonpresto, appuyez sur Y, Haut, Bas et Droite avec les deux manettes. Vous aurez alors le droit aux continues illimitées.

Au titre, appuyez sur les boutons L, R, Droite, Droite, Gauche, Gauche, puis L et R simultanément, et Start.

Vous aurez alors le temps infini. Pour atterrir directement au dernier stage du jeu, appuyez, lorsque l'on vous donne votre mission, sur A, B, X, Y, L, R, et Haut avec la seconde manette.

X-MEN MUTANT APOCALYPSE SFC

Pour choisir votre stage, validez les rôles suivants sur le password :



STAGE 2 : Gambit, Xavier, Wolverine, Wolverine, Beast, Cyclope, Beast

STAGE 3 : Beast, Psylocke, Psylocke, Cyclope, Magneto, Gambit, Magneto, Gambit

STAGE 4 : Xavier, Magneto, Gambit, Gambit, Magneto, Magneto, Magneto

STAGE 5 : Gambit, Xavier, Wolverine, Wolverine, Wolverine, Beast, Cyclope, Beast

STAGE 6 : Gambit, Xavier, Gambit, Wolverine, Wolverine, Magneto, Xavier, Apocalypse

STAGE 7 : Beast, Psylocke, Cyclope, Cyclope, Magneto, Cyclope, Psylocke, Wolverine



Retrouve tous les mois
dans Joypad :

des interviews, des dossiers
complets et des news
pour tout savoir sur
les jeux vidéo.

■ des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,

des nouvelles rubriques : Anim'Paard sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle.

... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.

**Un an
d'abonnement
à Joypad
+ une radio FM d'enfer
en cadeau ...**

1 AN
d'abonnement
239 F (11 n°)
seulement
au lieu de 352 F
+ la radio FM
en cadeau



CS 279 CC BY

+ des supers avantages :

- 1** JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- 2** Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
- 3** Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

113 F
de réduction

ondes de choc garanties !

BULLETIN D'ABONNEMENT

Ne payez pas à l'appel des ondes et le profitez de votre offre exceptionnelle
de 29 F seulement au lieu de 352 F soit une économie

AD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque
Prénom :

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je prie
1 AN (11 n°) pour 239 F seulement au lieu de 352 F
de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.

mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque
Prénom : _____

Ville : _____

est : _____

5 pour 3614 JOYPAD
1108 95 à recevoir aux
convertisseur 3 à 4

Je joins mon règlement à l'adresse : _____

Nom : _____ Adresse : _____ CP : _____ Ville : _____

Ma console est : _____

Mon pseudonyme : _____

Are exceptional economic

le votre offre
une écono

☐ 2 F soit un chèque

352

M. chèque bancaire

☐ Chien
Prénom : _____

11/11/2016

14 JOYPAD

... de 3614...

3615 pour plus de détails.
Ne laissez pas passer ce numéro.
Il vous parviendra
à l'adresse indiquée.

Offre valable en France
et à la France
Votre code
votre premier
"abonnement
recommandé
pe

Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)



SCORE GAMES



**GAME
BOY**

OCCASION

199F

NEUVE

299F

**CADEAU !
KIT DE NETTOYAGE**



**SUPER
NINTENDO**

OCCASION

399F

NEUVE

599F



NES

NEUVE

249F



**GAME
GEAR**

OCCASION

399F

NEUVE

599F



MEGADRIVE 2

OCCASION

399F

NEUVE

549F

32X MEGADRIVE 2

OCCASION OCCASION

690F

990F

NEUVE

NEUF

990F

1590F



**SEGA
SATURN**

**VERSION
FRANCAISE
+ VIRTUA
FIGHTER**

TEL



**NEO-GEO
CD**

OCCASION

2290F

NEUVE

3290F



JAGUAR

OCCASION

1290F

NEUVE

990F

LECTEUR CD

1390F



**SONY
PS-X**

**VERSION PAL
+ 1 JEU**

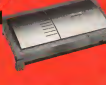
TEL



**3DO
GOLDSTAR**

NEUVE

2990F



**PHILIPS
CD-I 450**

NEUF

1690F



CATALOGUE GRATUIT

36 685 686

De Province, composez directement
le numero sans faire le 1

SCORE GAMES

**+ DE 40 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !**



3615 SCORE GAMES

**LA COTE «ARGUS» DE VOS JEUX
TRUCS & ASTUCES
COMMANDE EXPRESS
CATALOGUE GRATUIT
LA REPRISE & L'ÉCHANGE
LES ADRESSES MAGASINS**



ETTES ANNUNCES

Département 78
Vends MG + 12 jeux (DBZ, NVA, JAM, Jia Soccer) 1500 Frs à débattre et 66 + 10 jeux + Mischiefman 1000 Frs Tel au 30 53 47 02 à Philippe.

Département 78
Vends MG avec 12 jeux (Fifa 91) + 2 sacs + 1 pad (joker) à très bon prix, achetez Soudain ou PlayStation Tel au 34 69 72 64

Département 91
Vends MG + 10 jeux (VR, SF, ...) + musc + schuss + 2 pads à 600 Frs (2010 Frs) Tel à Amel au 84 30 66 32. Vends Megaman X, DQ2 à 200 et 250 Frs + jeu PlayStation Tel au 90 14 04 96 à Jean

Département 91
Vends MG + 1 manette + 6 jeux (Luncheon 200 Frs, Akodon 150 Frs, Golden Axe 2 90 Frs, Another World 100 Frs, Populous 2 120 Frs, Spelunker House 2 90 Frs) au total peut 1100 Frs Tel au 60 15 42 30 ou 167 11

Département 91
Vends jeux MG : Jungle Strike, Desert Strike, Flashback, Burn Knuckle, Henzang Zone et Spelunker 2 120 Frs pour les 5 premiers et 50 Frs les autres Tel au 69 24 02 78

Département 91
Vends jeux MG : Mickey Mouse et Virtual Karting 2 200 Frs et achète Virtual Racing à bas prix. Tel à Raphaël au 69 39 32 63

Département 92
Vends MG + 2 manettes 6 boutons + Street of Rage 440 Frs, vends F1 85 300 Frs, S. Monaco GP 2 150 Frs Tel au 47 80 87 94 ou achète à Michel Henry 72 Rue Gabriel Péri 92700 Courbevoie

Département 92
Vends MG + 3 pads dont 2 à 6 boutons + Luncheon 300 Frs pour tous, vends jeux MG : Earthworm Jim, et Duke MCD 330 Frs Tel au David au 47 85 00 30 après 19 h

Vends MG + 10 jeux + 2 pads : 1100 Frs, MCD2 + 4 jeux 1050 Frs au

total peut 2000 Frs, Game Boy + 4 jeux 300 Frs, jeux Neo Geo CD 200 à 300 Frs pièce. Tel au 43 04 72 90

Département 93
Vends MG + 1 manette + Mission Galtel + 4 jeux MCD 1 cassette de 6 jeux 800 Frs. Tel au 46 32 09 43 à Ophélie 70 h

Vends Game Gear + 7 jeux + boue + manette 1200 Frs Tel au 43 62 83 87

Département 94
Vends MG et MCD à 2000 Frs avec Mega Bombman en Road Avenger + 4 jeux MCD et MCD2 le tout pour 3000 Frs en échange contre Neo Geo Tel à Julien au 46 80 38 19

Département 94
Vends MG + 7 jeux (Ninja Racing, Shining Force 2, F1 85, NH, 95, ...) + 4 manettes (2 à 6 boutons) 2500 Frs. Tel à Raphaël au 47 06 32 30 après 19 h

Département 95
Vends MG + 7 jeux (Super SF, ...) + 3 manettes 1100 Frs au échange contre Duo-R ou Neo Geo. Tel à Jamel au 34 94 10 46

Département 95
Vends jeux MG à bon prix et en vends MG et jeux de sports 500 manette avec Street Hawk. Tel à Christian après 18 h au 39 82 11 57

Divers

Actuel

Département 34
Achète manga Sailor Moon n° 675 à 30 Frs pièce si bon état ou la 34 ensemble. Tel à Anne au 67 15 11 86

Département 42
Achète PlayStation, NEC, Saturn, Neo Geo CD 300 et tout jeu et périphérique à très bon prix, faire offre au 77 20 75 91 à Maurice De Souza. Département 42
Achète Cybernaut 295 Frs pièce. Tel à Laurent au 74 56 81 38

Département 58

Achète PlayStation + 1 jeu pour 3000 Frs. Tel à Séba au 27 85 28 38

Département 63
Sachet de monnaie et jeu vidéo SMM, MD, MCD, GG, NES. Games 29 Rue des Jacobins 63100 Clermont-Ferrand

Département 74
Achète PlayStation, vends jeux 300 Super Street II, Demolition Man, Need for Speed, Rally Assault, Wings Commander, John Madden Football. Tel au 43 74 26 91

Département 77
Achète PlayStation + 1 ou 2 pad + 1 jeu (minimum) à 3000 Frs Tel à Franck au 64 41 16 84

Département 78
Achète PlayStation, 2 pads + si possible jeux, moins de 2000 Frs au Saturn au même prix. Tel au 30 82 60 68 à Fabien après 18 h

Département 81
Achète, échange vends jeux PlayStation, vends autres mangas, comics, chroniques, Joycat n° 2-5-6-7, échange possible ou vends 10 Frs pièce. Laurent Rucol Rucol du N° 81006 Muzumet

Département 94
Achète au cas : Sarcoult 1 et 2, à très bon prix. Tel à Olivier au 48 90 87 82

Contact

Département 38
Echange Ridge Racer sur PlayStation contre Tekken ou Tekken ou achète à bas prix Tel à Romain au 54 36 18 12

Département 42
Rachète contacts sur PlayStation possible de tous jeux. Tel au 77 50 66 52 à Olivier

Département 56
Echange 300 + Max Out Saturn ou PlayStation pour 300 MCD, SFC, MGS, MGS Neo Geo CD, NES contre tout sur 300 CD, cartes. Tel à David au 29 74 22 58

Département 57
Echange jeux Jaguar : Kasumi Ninja.

Allen vs Predator : Crescent Galaxy Tel au 87 02 10 94

Département 72
Cherche contacts sur PlayStation anti-cornet sur Le Mans. Tel à Gégé au 43 91 47 à aux heures de repas

Département 75
Echange sur PlayStation, vends jeux 300 Super Street II, Demolition Man, Need for Speed, Rally Assault, Wings Commander, John Madden Football. Tel au 43 74 26 91

Département 78
Cherche contact sur PlayStation, vends, échange, achète jeux à prix très intéressant. Tel à Cyril au 35 45 14 12 après 20 h

Département 82
Caché/Cherché, jeu, vends (DW, Demolition, Cyber City, Vends (Unlabeled, 80 Frs, plus de 500 titres. Tel à Jacques au 63 31 50 63

Vente

Département 82
Vends jeux échange 300 + Need for Speed + Street Hawk Holmes + 2 manettes turbo contre PlayStation + 1 manette + 2 jeux ou 2 manettes + 1 jeu (Lionel, Rouge Rage). Tel le midi et le soir au 33 94 24 34

Département 8
Vends ou échange jeux sur PlayStation. Tel au 93 14 94 78 à partir de 20 h

Département 33
Vends PlayStation + 2 manettes + pétrel + jeux (Tekken, Toshinden, Ridge Racer, Rivalen Project) 9000 Frs encrée sous pétrel 7 mois. Tel au 56 60 23 77

Département 37
Vends jeux sur PlayStation : Toshinden, Tekken, jeu sur Saturn et Neo Geo CD : Fatal Fury 3. Proximas. Tel au 47 94 26 57

Département 57
Vends Jaguar : 2 pads + Kasumi, Allen, Doom, Hiver Striker Cybernaut 1800 Frs, neufs avec belle et notice. Tel au 87 02 10 94

Département 57
Vends Crash'n Burn sur 200 70 Frs et chrono contacts. Tel au 87 58 11 76

Département 68
Vends PlayStation sous parents + Ridge Racer + Toshinden + Tekken + 1 manette. Tel à Marc au 99 27 18 90

Département 68
Vends jeux 300 : Total Eclipse 140 Frs, Supreme Warrior 130 Frs, Super Wings Commander 290 Frs. Tel à JP au 72 00 17 11

Département 75
Vends Jaguar + Cybernaut + Allen vs Predator pour le 34/09/94, encore sous garantie. 1790 Frs. Tel au 75 25 53 03 à Alex

Département 74
Vends Akira 177 50 Frs en échange. Allen 17 contre 14 ou 13 à Tel au 90 17 14 83 le soir

Département 77
Vends 330 Frs modèles + manette + 7 jeux (F1 85, SPM, 6, Shadow, Rally Assault) + garantie. le tout en 3300 Frs. Tel à Didier au 23 25 42 00 après 20 h

Département 78
Vends 200 Frs + 6 jeux (F1 85, Starblaze, 3 3000 Frs) Tel au 30 67 20 32

Département 83
Vends jeux Jaguar, SN, GG de 40 à 300 Frs. Tel à Stéphane à Sylve au 94 38 94 44 sans les départs (06-13-83) uniquement.

Département 83
Vends Jaguar + Cybernaut + Design + Allen vs Predator + 1 manette, achète des 94, vends 1500 Frs tout ce qui concerne. Tel au 94 55 45 34 à Julien

Département 88
Vends sur PlayStation : Jumping Flash 250 Frs, Kileak the Black 2500 Frs, Tsushima 250 Frs. Cybernaut 230 Frs. Tel au 29 62 00 30

Département 91
Vends ou échange une Vol 1 Secchi, Volvo Vol 1 Secchi.

Apocalypse MD ST anglas NTSC, vends MD 50/60 Hb + MCD jeu + 7 jeux MCD 1290 Frs Tel au 84 46 15 14

Département 91
Vends Jaguar + Doom + Alien Cyb + Wolf, vends GG + Defender of Gales + Prime of Peas, vends sur GG DK, et vends MD + Thor, Duke 2, Bloodshot, Zero Tolerance, MD + D - et jeux SNW. Tel au 60 63 07 11

Département 92
Vends Jaguar + 4 jeux (Allen vs Predator, Choccar Galaxy, Duno Duns, Cybernaut) + 1 pad. 2000 Frs ou échange contre PlayStation. Tel à Christophe au 47 33 36 56

Département 92
Vends, échange, achète sur PlayStation jeu de 10 à 8000 au 42 28 03 59

Département 94
Vends PlayStation + manette + Tekken : 2400 Frs Tel au 47 70 75 à Karim.

Département 94
Vends 3000 + 6 jeux + 2 manettes 3000 Frs ou échange contre PlayStation + jeux. Tel après 18 h au 46 60 29 76 à Wilfried

Département 95
Vends jeux PlayStation : Toshinden, Kileak the Black, Ridge Racer et jeux SG : Breath of Fire, Exhaust Heat 2. Tel à Frédéric au 39 92 13 33

Département 95
Vends 300 + pétrel + Road Rash, Speed Waze, Dark, Need for Speed... sous garantie et emballage 2500 Frs Tel au 34 88 77 86

BON POUR UNE PA. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Avez-vous un problème ? C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département



☐ ACHAT

☐ ECHANGE

☐ VENTE

☐ NEC

☐ NEO-GEO & LYNX

☐ NINTENDO

☐ SEGA

N°45

Joypad

HORS-SERIE • N° 10 • JUILLET 95

ASTUCES

Mania

100%

SOLUTIONS, PLANS, TRUCS,
CHEAT MODES, ASTUCES,
CODES SECRETS,
COVER ACTING REPLAY & GAME IMAGE.



LEMMINGS 2 TRIBES

Tout pour réussir
et sauver les Lemmings
du suicide



**SONIC
CHAOS**

Tout pour
finir le jeu

**Jurassic
Park 2**

Les cartes de l'île
pour maîtriser
les dinosaures



Le Livre de la Jungle
Les plans complets

FIFA SOCCER 95

Devenez le
meilleur buteur



T 5503 10 - 30,00 F 10



TRUE LIES

Comment
éviter
l'holocauste !



LES SCHTROUMPFS

La solution pour écourter les 3 Schtroumpfs



Super Punch out
Tous les coups sont permis

HORS SERIE JOYPAD - ASTUCES MANIA - JUILLET 1995 - 30F - BELGIQUE 195 FB - SUISSE 9FS - CANADA 5,95 \$ - PORTUGAL CONT. 600 ESC.

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

CONSOLES EN GREVE

JUSQU'EN SEPTEMBRE...



SUPER NINTENDO
Entertainment System

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

GAME BOY

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM & © 1993. All rights reserved.
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment Inc.

POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET RJ 36 68 10 25

Joyypad

INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°44 • JUILLET/AOÛT 1995

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°44 • JUILLET/AOÛT 1995

VIRTUAL COP SATURN

Sega fait une descente

Nintendo crée la surprise : Super Mario World 2 [src]



SPECIAL TIPS

TIPS
Des astuces incroyables pour
Saturn et PlayStation !

LES TESTS

Magic Beast Warriors
(PlayStation)
Battle Monsters,
Greatest Nine,
Gran Chaser,
Parodius
Deluxe Pack
(Saturn)



NEWS PREVIEWS

Les vacances ? La plage, le soleil et le sable fin, les filles (ou les mecs pour nos lectrices)... Le paradis sur Terre, quel ! Enfin, au moins pour deux mois ! Dimanche, qu'on Japon ce ne soit pas la même chose ! Car là, les éditeurs ne s'arrêtent jamais, et l'été 1995 sera plutôt synonyme d'avalanche ! Shinobi, Arc the Lad, Blue Seed... Bref, ils mettent le turbo pour conforter les positions de chacun sur le marché ! Ce mois-ci, c'est plutôt le calme avant la tempête. Néanmoins, je vous ai quand même déniché des petits jeux sur Sega Saturn et PlayStation. On n'oublie pas les 16 bits avec des jeux MEGA-CD comme Lunar ou Llamu. Tout plein de bonnes choses dans votre Pad j'espère, à feuilleter tranquillement à l'ombre, un Coca glacé à la main. Ne jouez pas trop tout de même, et profitez un peu des vacances pour vous éclipser !

Kuribo, slalomiste exilé à Tokyo parmi 40 millions de fous.

Les news et les previews	7
Dossier Nippon PlayStation / Saturn	14
Reportage Virtua Fighter 2 Day	20
Tous les coups de Virtua Fighter 2	20
TESTS :	
PARQUE DELUXE PARK	22
BATTLE MONSTER (SATURN)	25
MAGIC BEAT WARRIORS (PLAYSTATION)	26
GREATEST HINE (SATURN)	27
URUSEI YATSURA (MCD)	28
LUNAR (MCD)	29
GRAM CHASER (SATURN)	30



PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN



Ceux qui ont fini Clockwork Knight premier du nom savent que l'histoire n'était pas terminée. Il fallait donc un deuxième épisode, et celui-ci arrive le 20 juillet et Sega n'a deviné que le premier monde du jeu. Ce monde est bourré de nouveautés, mais ne constitue pas vraiment une surprise puisqu'une fois de plus, on retrouve notre héros moustachu et liputien au beau milieu d'une chambre pleine de jouets. Les pentes sont glissantes, les créations en mécanique ou en Lego risquent de vous égarer à tout moment lorsque votre passage fait basculer le tirail dans lequel vous progressiez, bref l'aventure continue... Un petit tour de cheval à roulettes sur les rails d'un train électrique, et vous pourrez

peut-être rencontrer le boss de cette chambre d'enfant, une sorte de coquille façon hélicon dont les piquants sont des crayons. Les effets de profondeur ont été encore accentués, et les effets spéciaux sont toujours plus nombreux. On espère juste un peu plus de variété dans les décors. Attendons la suite...



CLOCKWORK KNIGHT 2



MACHINE : SEGASATURN
EDITEUR : SEGA

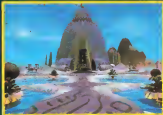
ARCADE

DOKIOKI



On vous en a déjà parlé en news, mais le projet commence à se concrétiser chez Banpresto, et pour une fois on peut s'attendre à du grand art de la part de cet éditeur qui ne nous y avait pas habitués. Le scénario n'est pas encore vraiment connu, mais l'éditeur distille du plus en plus d'infos et d'images tirées d'un jeu d'aventure qui s'annonce très impressionnant graphiquement, jugé-en par vous-même... Se déroulant dans un monde imaginaire basé sur une période très lointaine de l'histoire du Japon, le jeu fera découvrir des endroits mystérieux que l'on découvre petit à petit grâce au bon sens. Un jeu qui n'est pas sans rappeler Myst. Sortie prévue en fin d'année.

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : BANPRESTO



KING BOWLING

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : COCONUTS JAPAN

Les possesseurs de Playstation peuvent se réjouir. Coconut Japan développe sur leur console l'Et devinez quel jeu est en préparation pour la rentrée ? Une simulation de bowling, ma bonne dame. Et en 3D en plus ! C'est-à-dire que les quilles ont été modélisées selon des techniques avancées en polygones, la boule aussi d'ailleurs ! Sérieusement, cette simulation s'annonce évidemment techniquement impressionnante, avec des plans que l'on peut choisir parmi des vues de dessus, ou en isométrique 3D. A plusieurs, c'est le genre de jeu qui peut attirer des gens ne connaissant pas les jeux vidéo. Pour les connaisseurs que vous êtes, seuls les passionnés de bowling se jetteront sur le CD, les autres se moqueront des précoces...

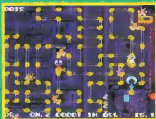


NICHI BUSSU

ARCADE CLASSICS

MACHINE : SUPER FAMICOM
ÉDITEUR : NIKON RUSSIAN

Il fallait oser, et ils l'ont fait : ressortir des vieux cartons trois jeux qui ont fait rêver nos grands-parents jadis dans les premières salles d'arcade. Vous l'avez compris, cette cartouche compilation de 4 MB propose trois jeux datant de 1980 et 1981, époque de l'apparition des premiers jeux d'arcade en couleurs. On retrouve donc Cresta, un shoot-them-up vertical, Flisky Tom et Crazy Climber. Les jeux ont été transcodés et non retouchés dans un souci de vérité historique, mais pas de panique, des nouvelles versions ont aussi été ajoutées pour vous proposer ainsi deux versions par jeu : la nouvelle et l'historique.



CIRCUIT USA

MACHINE : SUPER FAMICOM
ÉDITEUR : WILLIAMS ENTERTAINMENT

Il y en a qui jouent à Daytona USA, et d'autres à Circuit USA, cela dépend du nombre de bits en fait. Malgré tout, Circuit USA ne s'en tire pas trop mal et sans coprocesseur. La fluidité est excellente et le réalisme plutôt bien rendu. Les voitures paraissent glisser, mais il ne faut pas trop demander à la SFC. Les indications à l'écran sont complètes avec des jauges pour l'essence, les vitesses, la nitro, des indications sur la position et les temps réalisés. À deux joueurs simultanément, l'écran est divisé en deux parties toujours avec les mêmes indications et en gardant des tailles de fenêtres acceptables. Un jeu qui ne casse pas des briques, mais qui fait plaisir à jouer quand on aime les courses de bagnoles sur SFC.



DARIUS GAIDEN
MACHINE : SEGA SATURN
ÉDITEUR : TAITO



Alors que Ray Section est en cours de finition, Taito se remet au boulot en attendant un autre shoot-them-up d'arcade, mais en scrolling horizontal cette fois-ci. Darius est ce que l'on peut appeler un ancêtre, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il donnera un produit délavé sur Saturn, loin de là.

Taito s'emploie en effet à utiliser la console à sa juste valeur pour que la conversion vous fasse penser que vous jouez dans une salle d'arcade, sentiment jamais encore éprouvé quand nous jouions à Darius dans ses différentes versions sur console. Le résultat risque par contre de se faire attendre, car le développement vient de commencer chez Taito.

LOGIC DRAWING
MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SUNSOFT

Je ne sais pas vraiment comment s'est passée l'histoire, mais Mario's Picross se situe à l'apogée du Playstation et ce n'est évidemment pas Herminio qui s'en charge... Le personnage de Mario a donc logiquement été remplacé par un petit robot-lapin plutôt mignon et répondant au doux nom de Cheri. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il s'agit d'un jeu de pure réflexion dans lequel il faut faire apparaître des dessins en remplissant des grilles de 5 x 5 à 15. Pour remplir une ligne ou une colonne, il faut respecter les chiffres qui indiquent le nombre de cases à remplir. Pour plus de précision, nous avons testé de jeu par Game Boy dans notre n° 43. Ce jeu ne va pas vraiment révolutionner le monde des 32 bits, mais la réflexion a aussi sa place dans la ludologie des nouvelles consoles. Sortie entre juillet et août pour un prix de 4 900 francs (260 francs).



PREVIEW IMPORT

ARCADE



Street Fighter II Zero

C'est y est, il arrive le nouveau Street Fighter arcade, et l'on peut le sous-titrer Street Fighter 3 car il est bourré de nouveautés, des vrais coups foirés. Capcom a avoué que la série des Street commençait à lasser et qu'il fallait passer à du nouveau.

Il semblerait que la version Zero renouvelle le genre tout en gardant les bons vieux ingrédients. La preuve est dans le fait que Capcom a adapté ces nouveaux jeux X-Men et Darkstalkers à la sauce Street Fighter. On retrouve ainsi des systèmes tirés des ces jeux, je pense par exemple à l'Automatic Mode du X-Men où



MACHINE : ARCADE
ÉDITEUR : CAPCOM

au Zero Counter Attack de Vampire Hunter. On trouve aussi, dans cette version Zero, des Super Combos vraiment impressionnants. Question scénario, le jeu se situe entre Street Fighter II (le premier jeu) et la saga Street Fighter II, pendant la jeunesse des héros Ryu, Ken et Chun-Li (que l'on retrouve en body et non plus en jupette). Les dix personnages accessibles sont Ken, Ryu, Chun-Li, Nash, Guy, Birdie, Sudon, Ardon, Sagat et Rose. Rendez-vous en arcade.



THE LAST OF THE VIKING

MACHINE : NEO-GEO
ÉDITEUR : HUDSON SOFT

Incompréhensible, mais vrai : Fir East of Eden, la saga bien connue des amis des RPG sur Mec est en cours d'adaptation par Hudson sur Neo-Geo. Un RPG sur Neo-Geo, enfin ! Il ne faut pas rêver, car il s'agit évidemment d'un jeu de fiction, un de plus. Quel qu'il en soit, les amateurs de la saga sur PC Engine vont se jeter sur ce jeu qui met en scène les principaux personnages de Fir East of Eden dans des combats utilisant la magie. Le principe reste habituel, mais une jouée de magie intervient pour les coups spéciaux. Vous retrouverez le grand le beau, le magnifique Kakuji Dojima, mais aussi Gokumaru, Ziko, Marimaru et les autres en septembre dans des versions CD et cartouche dont nous ne connaissons pas encore le cachet. Wait and see...



TELEX • TELEX • TELEX •

Récemment, Microsoft de notre ami Bill Gates et la Softbank (société éditrice de jeux au Japon) ont annoncé la création d'une joint-venture qui se chargera d'ambule de produire des jeux vidéo ! Comme ces deux boîtes ne sont pas les premières venues, vous imaginez bien l'impact que cela a produit chez les leaders habituels. Sega et Nintendo ont en effet vu leur action respective tomber à un niveau encore jamais vu. Cela fauta dix ans pour Nintendo et cinq ans pour Sega, qu'elles n'avaient été aussi bas ! On vous tient au courant de la suite des événements...

FIGHTING ELEVEN 2

MACHINE : SUPER FAMICOM
ÉDITEUR : KONAMI

Selon l'usage, "on ne remplace pas une équipe qui gagne". Konami est en cours de finition de sa deuxième simulation de foot sur SFC. Les nouveautés sont surtout graphiques, car le moteur du jeu n'a évidemment pas été changé. On retrouve donc la maniabilité correcte que l'on connaissait. Le premier volet est en effet sorti en France il y a pas si longtemps. Le jeu se déroule avec des équipes internationales cette fois-ci, et les graphismes ont été fortement améliorés. Toujours en vue isométrique, le jeu est fluide et réaliste. Une cartouche 24 ME prévue pour septembre sur SFC.



GUNBIRD

MACHINE : SEGA SATURN
ÉDITEUR : PSIKYO

Les amateurs du shoot-'em-up qui plaignent de ne pas pouvoir jouer à Raiden sur Saturn peuvent être rassurés, car après Taito, c'est Psikyo (responsable de Strikers 1945 pour les amateurs d'arcade) qui adapte Gunbird sur Saturn. Ce shooting game à scrolling vertical vous place aux commandes de robots volants plongés dans un monde qui fait passer celui de Raiden pour un paradis. Le jeu n'en est qu'un stade modeste de son développement, mais sont-ce des photos du jeu d'arcade que vous pouvez admirer en ce moment. Le jeu est prévu pour être découvert par deux joueurs simultanément.



POWER INSTINCT 2
MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ATLUS



Sans nous attendre à du Capcom (qui nous propose du X-Men et du Darkstalker sur PlayStation), on peut néanmoins espérer de la qualité arcade avec cette adaptation de Power Instinct 2 sur PlayStation. Atlus semble avoir réalisé quelques efforts pour ne pas nous produire de la SFC sur 32 bits. Les sprites sont aussi grands qu'en arcade, les coups nombreux et pleins d'effets spéciaux. L'animation est fluide... bref, techniquement, rien à redire. Par contre, la maniabilité est mal dosée et ce jeu ne sera pas à la hauteur de ses concurrents sur la même console. C'est dommage, car l'univers de Power Instinct est intéressant, à mi-chemin entre le satanisme et l'humour juvénile des personnages.



PREVIEW IMPORT

SUPER FAMICOM

En direct des labos d'AM2 au Japon, le nouveau système mis au point par les chercheurs de Sega pour la Saturn a permis aux développeurs de s'échier pour la première demo de Virtua Fighter 2, montrée au Tokyo Toy Show début juin. Ce nouveau OS (Operating System) permet aux programmeurs de retrouver leurs marques en proposant un système d'exploitation basé sur les jeux d'arcade de la deuxième génération utilisant le système 2 (celui ayant servi pour Daytona et VF2 en arcade). Il est à signaler que les jeux sortis de chez Sega depuis décembre dernier n'ont été

développés qu'avec le système 1. La version Virtua Cop Saturn utilise aussi le système 2. Résultat pour la version Saturn de Virtua Fighter 2 : la demo proposée tournait en 1/60e exactement comme en arcade. La résolution proposée était de 704 x 460 alors qu'en arcade le jeu tourne en 440 x 384. Pour l'instant, les données du fond de scène ne sont pas fournies, mais Sega affirme pouvoir faire tourner le jeu sans ralentissement avec cette résolution et deux personnages à l'écran en combat temps réel. Et Sega le prouve avec la demo dévoilée au Tokyo Toy Show, jugez-en par vous-même...

VIRTUA FIGHTER 2





MACHINE : SEGASATURN
EDITEUR : SEGA

pv MACHINE : SEGA SATURN EDITEUR : SETA

Autant Sony a jéré-misé qu'un suchan jeu PlayStation ne révélerait pas son... se serait-ce qu'un minime côté de petite qualité, autant Sega ne se gêne pas pour laisser passer des jeux de moindre qualité plutôt "olé-olé".

Le premier d'entre eux est la suite d'une saga bien connue sur N64 dont le dernier exemplaire était sorti sur SFC. Ce cinquième épisode vous propose toujours de jouer au mélange de ce qui risque de bloquer tous nombre d'entre vous. Pour vous débloquer, trois charmantes créatures se proposent de vous fixer leurs chemins si vous faites un effort pour apprendre à jouer et surtout pour gagner. Le jeu propose des images et des animations très suggestives. C'est Mizuki Tohno qui emporte tous vos suffrages, à vous de choisir, le jeu étant sorti.



FANTASIC PINBALL

MACHINE : SEGASATURN
EDITEUR : TECHNOSOFT

Deuxième simulation de flipper prévue sur Saturn, Fantasic Pinball est en cours de finition et l'on s'attend mal foi au pire car on se souvient que le premier jeu de Technosoft (sur PlayStation) était une parodie de beat-them-up dont je préfère taire le nom par souci de décence... Quoi qu'il en soit, plusieurs flippers vous sont proposés avec un scrolling vertical de plusieurs écrans pour chacun d'eux. Les graphismes sont fins et colorés et l'animation fluide, mais les flippers sont désespérément vides, et l'on s'ennuie très rapidement. Un petit budget de plus sur une console de luxe.



RACE DRIVIN'

MACHINE : SEGA SATURN
EDITEUR : TIME WARNER
INTERACTIVE

Alors que les amateurs qui attendaient la sortie de Race Drivin' sur Saturn n'étaient pas vraiment nombreux, tout le monde fut assez surpris par la qualité du jeu en démo lors du Tokyo Toy Show. Il faut dire que Time Warner Interactive s'occupe aussi du développement de Virtua Racing (ils sont donc rodés...). La version propose en effet de nouveaux circuits et des décors beaucoup plus réalistes que la version d'arcade originale. Le mapping fait bien son travail, et la forêt, les montagnes, le désert et la ville faisaient forte impression pour cette version terminée à 90 %. Le jeu reste une simulation de conduite bien réalisée, mais franchement, à dix mille kilomètres de Daytona, y a pas photo !



ROMANCE OF THREE KINGDOMS IV

MACHINE : SEGA SATURN
ÉDITEUR : KOEI

Si vous suivez de près l'univers impitoyable des jeux vidéo, vous devez certainement connaître cette société nommée Koei qui s'est fait un nom uniquement avec ses "war games" complètement hallucinants, tant par leur longévité que par leur extrême complexité. On peut dire sans trop se tromper que lorsqu'on achète un jeu Koei, on en a un moyen pour un an ! Sans exagérer. Au début du millénaire, vous allez devoir, en déployant vos troupes sur une carte complexe de champs de bataille, amener vos hommes à la victoire finale. Avec ces très nombreuses séquences vidéo (mais pas plein écran sauf pour l'intro), vos neurones vont vite chauffer ! Tellement de choses sont prises ici en compte, qu'il est difficile pour moi de toutes les décrire, d'autant que tout est en japonais. Si vous débâtez les jeux de ce genre et si de surcroît vous êtes "hippophobes", passez votre chemin, votre loisir est ailleurs... Les autres, eh bien bonne chance !

NOTE GLOBALE :

- Nippopohius : 79 %
- Les autres : 55 %

PREVIEW IMPORT

21 JUILLET : ENFIN LE VIRTUAL BOY !



Faute de pouvoir sortir sa machine 64 bits (pas de pénurie, on chuchote ça et là que la machine sortirait en novembre au Japon), Nintendo va quand même faire parler de lui cet été au Japon puisque, outre la sortie de Yoshi Island et le Super Mario World 2 que tout le monde attendait sur SFC (cf. preview un peu plus loin), Nintendo mettra en vente son Virtual Boy le 21 juillet pour un prix de 15 000 yens sans jeu (100 francs environ). Une dizaine de jeux sortiront quasi simultanément. Je rappelle à ceux qui découvrent Joy-Con, qu'ils ont déjà 43 numéros de jeux publiés, et surtout les informations concernant le Virtual boy... Il s'agit donc d'une console 32 bits RISC en deux couleurs, voilà ! Prévue au départ comme la première console de réalité virtuelle à bas prix, elle s'est transformée en un game boy 3D avec un casque sur pied muni de deux écrans LCD (deux couleurs rouges) et une manette. Résultat : vous jouez à des jeux aux graphismes minimalistes et fil de fer, mais dont les effets 3D sont saisissants. Le fil de fer avec un casque sur la tête et des écrans LCD sous les yeux vous donne l'impression d'être plongé dans un jeu de réalité virtuelle, mais il n'en est rien. Tous les jeux possèdent pour l'instant 4 à 16 MB et sont prévus à un prix de 4 900 yens (soit 250 francs). Mario's VR Tennis est sans doute l'un des jeux les plus impressionnants puisqu'il propose une simulation de

tennis dont le joueur est Mario (qui est descendu de sa chaise d'hôte) et dont les effets 3D sont vraiment saisissants. Ce jeu est prévu pour la sortie de la machine. Il sera suivi du Galactic Pinball, un autre produit Nintendo, qui, comme son nom l'indique, consiste en une simulation de pinball. Mario Crash est un jeu de plates-formes et d'action prévu pour septembre chez Nintendo. E-S est en train de finir son V-Tennis pour Nintendo (70 % de son développement). TGS prépare une simulation de golf pour août et un shooting-game en 3D fil de fer appelé Red Alarm (50 % de son développement). Hudson sort un Panic Bomber en août. Et Hudson Soft prépare Vertical Force, un jeu (shoot-them-up) à 90 % de son développement pour l'instant. Enfin, Kemco développe une simulation de base-ball prévue pour août et qui en est à 50 % de son développement. Voilà, on vous parle de tout ça à la rentrée pour un test complet de l'engin et des jeux sortis au Japon.



PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN

WORLD ADVANCED DAISENYAKU



Hallucinant ! Voilà le terme approprié pour ce jeu prévu courant 95 par Sega. Même si un wargame en japonais ne risque pas de faire nombre d'émules parmi vous, il y a fort à parier que ce titre sera très rapidement adopté en français, tant il est impressionnant techniquement. Voilà le genre de produit pour lequel une console aussi puissante que la Saturn a été conçue. Le mot "simulation" prend, avec Daisenryaku, toute sa signification : on simule comme sur mini avec une gestion de toute son armée (air, terre, mer), et on voit le résultat en live grâce à des séquences d'animation en polygones, et tout le protocole. Attention, il ne s'agit pas de trois démos 3D Studio, mais de séquences du jeu d'une variété infinie selon l'endroit choisi (air, terre, mer, mais j'ai déjà écrit ça quelques fois...). Et combi- du plaisir, le jeu se déroule sur une carte avec des hexagones comme quand on joue sur plateau. Du grand art sur Saturn...

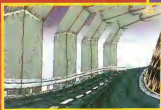


MACHINE : SEGA SATURN
EDITEUR : SEGA

TAGEI KING THE SPIRITS

MACHINE : SEGA SATURN
EDITEUR : ATLUS

Familièrement au développement de Power Instinct 2, Atlus est en train de développer une simulation de course du bagnole qui n'est pas sans rappeler, dans le principe, le cultissime Gale Racer de Sega. Au vu des premières images de la version (50 % du développement), on n'attend quand même à quelque chose de meilleur, ce qui n'est pas difficile. Quel qu'il en soit, cette course de miya met en scène des voitures classiques légèrement reconfigurées pour la course. Les décors alternent les décors urbains et campagnards, et les détails sont nombreux. Espérons que le réalisme primé et que le joueur n'a pas senti par le reste pour ce jeu dont aucune date n'a été fixée par Atlus.



TOKYO DONJON

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : KADOKAWA SHOTEN



Quand Kadokawa Shoten s'attaque à un jeu, on peut s'attendre à du tout bon car cette société s'y connaît en matière d'anime. Tokyo Donjon est un RPG d'un genre nouveau qui se déroule un 3D pure avec des paysages étonnamment réalistes. Tous les décors sont dessinés et créés en polygones et non digitales, comme dans Katak the Flood. Presque parfait, il ne s'agit pas d'un Doom déguisé mais bel et bien d'un jeu d'investigation basé sur un scénario très original. L'action et l'imagination sont en effet mêlées, puisque l'on joue dans le Tokyo d'aujourd'hui tout en découvrant des paysages tout droits sortis de l'imagination des concepteurs du jeu. On attend cette petite merveille pour dans quelques mois.

VIRTUAL VOLLEY BALL

MACHINE : SEGA SATURN
EDITEUR : IMAGINEER

Les spécialistes de la simulation de volley-ball sur console se sont déjà mis au travail sur Saturn, et la version terminée à 90 % à laquelle on pouvait jouer sur Tokyo Toy Show était des plus attrayantes. Le jeu est prévu pour le 20 juillet et propose à un ou deux joueurs de se rencontrer dans des matchs internationaux. Le jeu se déroule complètement en 3D polygones, avec des angles de vue qui changent selon la franchise du ballon. Ce qui était impossible sur 16 bits le devient sur 32, la simulation est hyper réaliste et le plaisir de jeu aussi. Les développeurs du jeu ont en effet mis un point d'honneur à respecter chaque règle du volley. Quatre options sont accessibles avec le mode "Free Play", le mode "World League", le mode "Tournament" et le mode "Information" qui livre les statistiques.



PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN



Virtua Cop

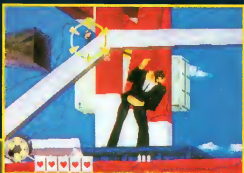
ors du Tokyo Toy Show 95 qui s'est déroulé du 1er au 4 juin à Chiba non loin de Tokyo, les deux attractions qui ont le plus attiré les foules venaient de chez Sega, et vous n'aurez pas de mal à imaginer qu'une des deux s'appelait Virtua Fighter 2 Saturn. Mais quel était donc l'autre attraction qui faisait jaser tout le monde sur les Sega Saturn de démonstration ?

Virtua Cop bien sûr ! La conversion présentée par AM2 n'en était qu'à 30 % de son développement, et l'on pouvait déjà distinguer un progrès énorme grâce à la diffusion, dans la presse nipponne, des premières images, un mois auparavant. On se rapproche toujours un peu plus de la version arcade, et cela pour une raison purement technique comme nous l'expliquait M. Ishano, l'un des responsables du développement du jeu sur Sega-Saturn. Selon les dires de ce dernier, le premier stage est terminé, mais l'équipe modifie sans arrêt les détails tout en continuant le développement du jeu (les deux stages suivants sont bien avancés). Dans l'équipe de développement, on trouve un programmeur principal qui vient du staff responsable du jeu en arcade, et un autre programmeur qui



a travaillé sur la version Saturn de Virtua Fighter. Le reste de l'équipe débute sur Saturn, mais le développement est très rapide grâce à l'introduction du nouveau système de développement SGL. Ce nouvel Operating System permet aux développeurs de programmer exactement comme sur le système 2 Sega en arcade, alors qu'avant ils étaient obligés de se limiter au système 1 sur la machine. La grande surprise du salon a été la découverte, par tous ceux qui ont eu la chance de jouer à la démonstration de Virtua Cop, du pistolet conçu par Sega qui sera en vente lors de la sortie du jeu. Au Japon, le pistolet sera exactement le même qu'en arcade, avec un design très violent ; alors qu'à l'étranger, les normes en vigueur forceront Sega à concevoir des modèles spacieux plus doux... En tout cas, on pouvait





Jouer au premier niveau du jeu avec les pistolets d'arcade qu'on chargeait exactement comme dans le jeu original, un vrai plaisir ! La version présentée était vraiment prometteuse, car des personnages civils faisaient déjà leur apparition : la texture, bien que provisoire, était déjà de bonne facture, puisque l'on pouvait distinguer les visages des protagonistes. Les mouvements étaient hyper fluides et les réactions exactement comme en arcade. C'est surtout la jouabilité et le réalisme qui ont surpris tous les amateurs du jeu d'arcade : un effet, comme dans l'original, lorsqu'une balle touche une jambe, le personnage touché se baisse en touchant l'endroit atteint. Quand vous visez le ventre et que vous faites mouche, le personnage touché se plie en deux. Il ne nous reste plus aujourd'hui qu'à attendre la sortie de la version définitive prévue pour la fin de l'année, mais qui peut arriver plus tôt que prévu grâce au nouveau système de développement. J'ai à peine imaginé où en est le développement de Sega Rally, mmhh !



MACHINE : SEGASATURN
EXTÉRIEUR : SEGA

PREVIEW IMPORT

SUPER NINTENDO



YOSHI ISLAND

Incroyable mais vrai, Mario est de retour alors que Nintendo commençait à haïr le tisse (sortie repoussée de l'Ultra 64). Et il ne s'agit pas d'un jeu Virtual Boy, non, il s'agit de la suite de Super Mario World, si si ! Je vous répète l'info : Nintendo sort une cartouche

le M2 le 6 août au Japon, répondant au doux nom de Yoshi Island 1, sous-titrée : Super Mario World 2. Bon, vous êtes assis, ça y est, voilà le deuxième scorp : la cartouche sera munie d'un Super FX, le coprocesseur que l'on trouve dans Starfox. Alors, calmés les mecs ? Parce que ce n'est pas tout, le jeu s'annonce vraiment délirant, et les quelques bribes d'infos qu'a soigneusement distillées le Big N au Japon sont de nature à vous rendre légèrement nerveux en attendant la sortie de ce jeu. Une fois de plus, alors que ses adversaires Sega et le nouveau venu Sony circulent au sommet avec la toute technologie, les bits, les CD-Rom et tout le jargon, Nintendo sort une cartouche en plastique qui va être achetée par la moitié de la planète. Cette notion de pouvoir du jeu face au pouvoir des technologies a toujours profité à Nintendo qui compte bien continuer son bonhomme de chemin en ne sortant que des titres pulsants sur Ultra 64, puis de titres mis du tout bon. Mais revenons à notre suite de Super Mario World, qui se place chronologiquement avant Super Mario World puisque l'histoire du jeu raconte les péripéties de Mario bébé.

L'histoire du jeu commence avant la naissance de Mario et son frère jumelle. Comme dans notre beau pays, ce sont les cigognes qui amènent les bébés aux parents dans le pays des champignons dans lequel vivent les parents de Mario. La cigogne responsable des bébés Mario allait donc amener les deux beaux bébés jumeaux à leurs parents. Malheureusement, un des sorciers du royaume de Koopa, Kamuk, kidnappa un des deux bébés, en l'occurrence Mario, sans se douter qu'il s'agissait de jumeaux. La maison de ce rept est la naissance d'un bébé arrivant dans le royaume et mettant en danger l'hégémonie de Koopa. La cigogne continua son chemin sans s'arrêter, et comme elle devait arriver avant l'aube, elle se dépêcha. Un des deux enfants ayant disparu, l'autre s'agita et tomba par-dessus bord. Figurez-vous que, comble du hasard et de la chance, le bébé tomba directement sur le dos de Yoshi qui passait par là, et deuxième super mega chance, Yoshi trouva sur le nourrisson une carte avec l'adresse des parents. Le but du jeu est donc de piloter Yoshi et son locataire à travers le pays, afin de retrouver le bébé Mario et de le ramener aux parents. C'est vraiment important, car dans le cas contraire, Mario ne pourra pas naître et toutes les cartouches de Super Mario World premier du nom feront

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO





de se désintégrer, foi de Miyamoto et surtout lui d'incohérences temporelles, en nage en pleine science-fiction !

Voilà donc pour ce scénario tout droit sorti de l'imagination fertile de Miyamoto, le créateur génial de Mario et Zelda. Yoshi Island annonce comme une sorte de testament 16 bits de Miyamoto, puis qu'il est en ce moment en train de préparer les produits Nintendo Ultra 64. Mario réapparaîtra sans aucun doute à nouveau chez Nintendo, mais avec quelques hits de plus... Quoi qu'il en soit, la Super Nintendo n'est pas encore enterrée, loin de là, puisque l'on prévoit son succès, pour le dernier trimestre 95, sur des jeux comme

Donkey Kong Country 2, Killer Instinct ou Mortal Kombat 3 (et même un excellent Doom !). Il faudra désormais aussi compter sur Yoshi Island, qui est en fait le cinquième épisode des aventures de Mario.

D'ailleurs, il faut préciser que c'est Yoshi, le héros du jeu, même si le petit frère de Mario le chevauche pendant toute la durée du jeu. À ce propos, Yoshi peut revêtir plusieurs formes selon les bonus avalés et les stades visités. La présence du Super FX permet des graphismes bien meilleurs, et les artistes de Nintendo se sont adonnés avec des effets spéciaux et des graphismes façon dessins d'enfants qui permettent de revitaliser le genre Mario. Le monde de Yoshi Island est composé de stades qui se divisent chacun en quatre circuits. Après avoir terminé un circuit, on reçoit une note sur 100 (c'est le système de notation des élèves au Japon), selon le temps mis pour terminer le niveau et le nombre d'ennemis tués. Il est en outre impossible d'avoir la note maximale si l'on ne trouve pas les réponses aux énigmes proposées. Évidemment, on peut revenir en arrière comme dans les autres épisodes. De nouveaux mondes inédits ont été créés, avec notamment le monde des singes, et les personnages nouveaux sont très nombreux. Vous imaginez que l'on attend de tester ce jeu pour vous avec impatience, ce qui sera fait dans notre numéro de la rentrée, le jeu sortant le 8 août au Japon.



P. JACH

[illegible]

GANRYU

Troublez-moi
Comme ça
Troublez-moi, avant un moment
C'est un moment, c'est, triangle, carré, triangle, carré,
triangle
Avant un moment, triangle, carré, triangle, carré, triangle, carré,
triangle
Comme triangle
C'est un moment, carré
Triangle, carré
Carré et le fait
D'agale ment vers le bas, carré-triangle
Carré-triangle, carré-triangle
Carré, triangle, carré
Triangle, carré, triangle
Zèbre, diagonale, zèbre vers le bas, carré, diagonale avant vers le bas,
triangle
Zèbre, carré et carré, Commençons
Ensemble avant vers le bas, ou vers ni
Avec carré, triangle, carré
C'est un carré, triangle, triangle
Carré, carré, carré, triangle, carré

THE HITS C. MFF - always arrive at the answer as if the question didn't

HUNIMITSU

Trois Jean ait
 Comédie
 (Jeune, jeune, jeune)
 Comédie
 Amour au ment, dans les fies
 Lingerie amère vers les fies au moment, juste, dans les fies
 À l'air des fies
 (Jeune, jeune, jeune, jeune)
 Avant des fies, ment
 Jeune, ment
 Crise, ment
 Triangle, crise
 Triangle, crise
 10 HITS C. M. (Jeune, jeune, jeune) est un seul, ment, fies
 (Jeune, jeune, jeune, ment, crise, crise)

ARMOR KING

[illegible]

LES TIPS

SUR PLAYSTATION



• Pour avoir deux valeurs d'entrée à Glnq :
faites simultanément L1 + Haut + Triangle + "X" sur la manette située sur le port 2, et maintenant on l'enfonce jusqu'à l'apparition du shoot-the-sail.



- Pour choisir les 3ers images pour la démo "game over", faites pencher l'écran Namco, sur la deuxième manette, L1 + L2 + R1 + K2, 5s.



- sur le 1er pied:
 - haut (Mishima), (ha), nak, haut (n-ite
 - (Paul), droit (law), diagonale bas droit
 - (Jack), Bas (Niru), (ha), nak bas gauche
 - (King), gauche (Yashimizu), (ha), nak
 - haut, gauche (Michelle).



- sur le 2e jour :
 - rien (Hearts), haut (Line), face rule haut
 - droite (Kuma), droite (Wing), diagonal, bas droite (F. Jack), bas (Anna), face rule bas gauche (Amir King), face rule haut gauche (Kumini al)

• **Finir le jeu "Devil Kanya"** :
finir les B stages, les séquences de
"Galaga", en une seule fois, puis se
présenter sur Arcade mode. Appuyer
sur "Start" sur le pers. rouge de Kanya.
Voilà !

sur playstation

Crime Crackers



Attendez
qu'apparaisse
le plan de
présentation,
avec "First
Start".



Faites appuyer sur les
touches suivantes :
Haut, Haut, Bas, Bas,
Gauche, Gauche,
Droite, Droite, Select et
Start. Apparaît le mot
"CONTINUES".



Enfin, vous
pourrez
numérotiser
votre ami
de cinq
minutes
qui n'est
numériquement
noté, il le
peut
financer
le jeu.



Starblade Alpha

Pour obtenir le tir laser en
"continus", sans vous abîmer
les doigts pendant des heures,
faites à l'écran titre : Haut,
Haut, Bas, Bas, Rond, Triangle,
Carré. Vous entendrez un petit
grognement qui signifiera que
vous avez réussi.



Pour avoir le mode "free play", c'est-à-dire les continues infinis, faites, toujours
à l'écran du titre : Haut, Droite, Bas, Gauche, X, X, X. Vous terminerez le jeu les
doigts dans nez !

Gunners Heaven

Au moment du message "Push Start", faites simultanément L1 + L2 + R1 + R2 + Select, vous verrez apparaître un code secret.
Pour avoir :

- Le mode "Maximum de power", 999 au power au début, mettre le code = SS.
- Pour accéder au niveau 2, mettre le code = MA.
- Pour accéder au niveau 3, mettre le code = UT.



- Pour accéder au niveau 4, mettre le code = RH.



- Pour avoir un petit personnage, mettre le code = CM.

- Visiter le grand personnage, mettre le code = QB.

Panzer Dragoon

Tout plein d'astuces pour Panzer Dragoon sur Sega Saturn !



- Invincible : être intouchable, enfin !
À l'écran du titre (où le niveau se déroule du jeu officiel), faire le mouvement à gauche.
L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Haut.



- Sujet Stage : aller à bon travail sans faute !
À l'écran du titre, faire :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche.
Touche X, Y, Z.



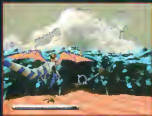
- Épisode 0 : régler la vitesse du jeu !
Touche à l'écran du titre :
Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R, Z.
Régler la vitesse du jeu.



- Flying Mode : faire des sauts et des sauts de dragon !
À l'écran du titre, faire :
Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.



- Wizard Mode : ça va être plus vite !
À l'écran du titre (niveau 0), faire : L, R, L, R, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Vitesse très vite !



sur sega saturn

Parodius Deluxe Pack

Voici une astuce qui vous rendra complètement plein de super-puissance, et ce dès le début du jeu. La grande classe !



Vous serez alors à même de repousser tout affaigu, ennemi. À noter que cette astuce ne fonctionne qu'une fois par continue.

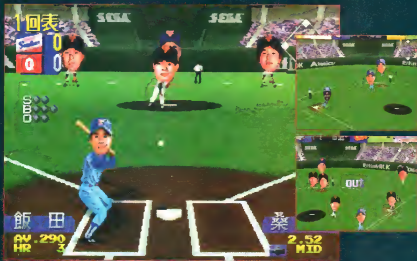


Dès le départ du jeu, mettez la pause, et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, et Start.

Merci à Armand De Grève.

Greatest Nine

Pour avoir le visage des vrais joueurs de chaque équipe, à l'écran de présentation du match montrant le nom de chaque équipe avec leur mascotte respective, appuyez longuement et simultanément sur les boutons L, R et Y.





PAR T S R

Virtua Fighter 2 Day.

Parmi toutes les grandes vérités du monde, il en est une qui se distingue des autres et que je vais vous donner.

Lorsqu'on parle "jeux vidéo", on peut être sûr d'une chose, les Japonais s'y connaissent. Pas tous, bien sûr, mais la majeure partie du peuple du pays du Soleil Levant a compris que les jeux vidéo n'étaient pas de simples jouets. Alliant l'art à la technologie, les jeux vidéo bénéficient, de Tokyo à Kyoto en passant par Osaka, d'une réputation et d'un statut encore atteints nulle part. Sans doute est-ce pour cette raison que fut organisée cette exposition Virtua Fighter 2, dont nous vous montrons quelques clichés ici. Une expo artistique sur un jeu vidéo ? Peut-être faut-il être fou pour la concevoir, en tout cas, il ne faut certainement pas être européen. Sans doute est-ce une question d'ouverture d'esprit !



On boit, on regarde les toiles, mais aussi Virtua Fighter sur Saturn. C'est un monde à part.

Profitant du succès énorme de la saga Virtua depuis son lancement au Japon, Sega en profite pour cultiver une "virtua fighteromania" chez les joueurs. Nobutaka Aris est le responsable Design chez Sega. Il fut chargé par Sega de réaliser toute une série d'œuvres devant illustrer la saga Virtua Fighter. Surprenant, le résultat n'en est pas pour autant manqué. Une nouvelle forme artistique serait-elle en train de voir le jour ? Alors qu'on nous parle beaucoup d'infographie, qu'en France, l'Imagina draine chaque année un peu plus de monde, les œuvres de M. Nobutaka font figure



de véritables nouveautés dans le paysage artistique. En effet, celles-ci ont été, dans une très large majorité, réalisées sur ordinateur. Bénéficiant de logiciels graphiques puissants, M. Nobukata a repris des personnages du jeu afin de leur ouvrir la voie vers une nouvelle dimension : celle de l'art. Qui aurait imaginé des combattants d'un jeu vidéo devenir des top models ?

Naomi, Claudia, Eva, Virtua...

Passage en couleur, œuvre en noir blanc ou négatif, de grande ou de petite taille... Il y en a pour tous les goûts. Virtua Fighter ne ferait-il pas l'objet d'un véritable culte ? Lorsque l'on voit le nombre de CD du jeu vendus au Japon, on se demande... Inutile de vous

M. Nobukata en personne. Un look d'artiste pour un art d'un genre nouveau.



dire que les Japonais attendent avec impatience la version Saturn de Virtua Fighter 2, dont ils suivent l'évolution dans les magazines. On ne manque rien de Virtua Fighter 2 autant que de Virtua Fighter 3. Sega bénéficie de toute évidence d'une image de marque très forte, grâce à sa vaste gamme de jeux d'arcade. Après le succès de Sega Rally et en attendant le Virtua Striker (présent à Los Angeles lors de l'E3), Sega joue la carte du prestige. Un atout indéniable dont devrait bénéficier la Saturn, et ce même en Europe. Il ne suffit pas d'avoir une bonne machine et des jeux grands spectacles pour réussir. Il faut aussi avoir ce "je ne sais quoi" qui fait que...", comme aurait pu l'écrire Félibien, qui, au XVIII^e siècle rédigeait des ouvrages théoriques sur l'art. Peut-être Sega a-t-il trouvé ce "je ne sais quoi" avec Virtua Fighter. Une touche nouvelle qui donne à de

simples jeux une dimension artistique nouvelle et pourquoi pas révolutionnaire ? M. Nobukata ne rêverait-il pas le soir, lorsqu'il est seul, de devenir l'égal de Greuze, David ou Monet ? Alors, Virtua Fighter 2 en Art Work, un bon investissement pour l'avenir ?



Artistique, d'un goût certain, même si l'originalité, hormis le modèle, n'est pas toujours au rendez-vous.





SEGA SATURN

GENRE : JEU DE TIR

Connu par beaucoup de joueurs comme étant le jeu de tir le plus difficile, *Parodius Delta* Pick débarque enfin sur Saturn et en permettraita les fans du carrousel qui s'occupent de tout comparer, de savoir si "Saturn ou PlayStation, hélas...". Alors pour eux, vite fait : tout est meilleur sur Saturn, aussi bien le son que les couleurs ou les petits détails. Tout est nickel, jolies, mais cela n'est encore, et blâmant pas aux mêmes endroits que sur la PlayStation. Du toute façon, les jeux Konami restent même sur N64, c'est pour dire qu'ils étaient parfaits au niveau des sprites.

La bonne surprise dans ce CD, c'est qu'en fait vous aurez deux jeux ! Le premier "*Parodius Delta*" (c'est *Parodius* !), et le second sorti l'an dernier en arcade au Japon nommé "*Gokujin Parodius*" qui signifie littéralement *Parodius* en anglais. En classe ! D'autant que si vous étiez un fidèle du Konami, vous reconnaîtrez dans ce jeu bon nombre de têtes du même éditeur, trônées en oraison. Pêle-mêle, vous y trouverez des allusions à *Gradius*, *Salamander-Life Force*, *Penguin Run* (un vieux titre MSX), *Twin Bee*, *Gemfire*, *Golem*, et même... D'autres jeux qui ne sont pas du Konami, c'est même *Xenix* (les classiques tourmentés) ou *Darius* (voir le champ de force du porc volant). Dans le dernier stage, caché d'*Ultimate Parodius*, les vieux maîtres du jeu vidéo seront deux fois plus comblés, car ils auront droit à une bande-son reprenant ce remix le plupart des musiques des jeux Konami. Là encore, vous retrouverez les thèmes chers à *Gradius 2*, *Salamander* et autres. Deux jeux pour le prix d'un, très bien, mais si l'on termine chacun d'entre eux en 35 minutes, ça nous fait 1 h 10 du jeu pour un prix moyen de 990 francs, soit 7,42 la minute d'impression. C'est cher, non ? Un jeu qu'il vaudrait mieux impressionner.

GyEG

EDITEUR: KONAMI

NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 2

NOMBRE DE NIVEAUX: 6

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8

CONTINUE: ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ: EXTREMEMENT FACILE

EXISTE SUR: PLAYSTATION

83%



Un très-bon très sympathique qui vous attaque en vous l'arrest des "power-up". Une fois puissance max, vous pourrez attaquer le monstre au vous l'assant englober par la puissance. La phrase présidentielle est à l'ra on l'icartant le Zorathoustru de Strauss.



Elle est encore là ! On se sait dans l'arrest de ou d'Ultrad, cette jeune dansence du Gray House est en arrest de jouer ordi.



Après les Hekodius du Miyazaki, voilà les Hekodius du Miyazaki. Ce n'est pas parce qu'ils ont un visage comme les autres, qu'il faut l'icartant à leur dessus.

Parodius Luxe pack

Le boss du niveau 6, un clin d'œil au dernier boss de Gradius-Horrendo. Il va falloir tirer dans le voile de cette princesse-pierre pour pouvoir l'atteindre.



Le dernier des boss du niveau archi : le pégase-mécanique, qui se transforme, et parfois se prend pour une Valkyrie mode le Moarss. Fantastique !



SEGA SATURN

CORRUPTEUR

16

CORRUPTEUR

ANIMATION

16

ANIMATION

MAMÉLITÉ

18

MAMÉLITÉ

SON/ARTISTE

17

SON/ARTISTE



J'AIME

- Une bande son extraordinaire.
- Un humour amusant.
- Des ongles très "Rushy" qui correspondent à la bonne humeur du soft.



J'AIME PAS

- Très facile.
- Il y a tout du même quel que soit le niveau : c'est rigolo, ils n'ont pas lieu d'être, mêmes ennemis que sur la Play-Station.

NOTRE AVIS

Si vous pensez que la version PlayStation est meilleure à cause de la note, sachez qu'il n'y a rien. C'est parce que le jeu est très facile et que l'histoire est un peu simplifiée à l'époque. Les deux versions sont très bonnes, mais la version PlayStation est un peu plus amusante que la version Saturn. C'est la seule raison pour laquelle nous ne pouvons pas la recommander.



Guy

NOUVEAU !



**POUR CETTE NOUVELLE
BOUTIQUE, PAS BESOIN DE
SYSTÈME DE SÉCURITÉ.**

**NOUVELLE BOUTIQUE,
NOUVELLE MONNAIE.**



3615 JOYPAD

**VISITEZ LA BOUTIQUE ET ÉCHANGEZ VOS
POINTS JOYPAD CONTRE DES CADEAUX !**



SEGA SATURN

GENRE : BASTON RIGOLOTE

Où, que c'est triste, d'être un monstre !, pensez-vous lorsque vous sortez dans la rue. Les enfants vous jettent des pierres, les agents vous frappent et les camionneurs rêvent de vous lamincer avec des petits rouleaux pointus. Bref, les monstres malheureux se réunissent donc dans un endroit appelé "Ile aux enfants" où les monstres, gentils et méchants, se retrouvent pour boire des coups et s'affronter, histoire de... Ah, qu'est-ce qu'on rigole, quand on est un acteur recouvert de caoutchouc décidément de se faire un tournoi. Alors y en a plusieurs, et ils se tapent dessus. C'est un peu nul. Même pas très jouable. En plus, ça saécède. Eux sur, il y a des ennemis constants, histoire de faire voir que la console en a... des capacités techniques. Mais bon. Oui. Parfois. La musique. Pas terrible. La musique. Alors, il écrit. Il écrit qu'il n'aime pas le jeu. Non, il n'aime pas. Et des gens le lisent. Ils n'aiment pas, car c'est écrit qu'il ne faut pas aimer. Alors ils achèteront pas. Non. C'est nul. Acteur. Nul. Caoutchouc. Économie.



GREG

GAMISMES ANIMATION MINIMALITÉ S/IN/ÉCRIVITE

13

15

08

12

ÉDITEUR : NAXAT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 2

GENRE : BASTON RIGOLOTE

SPECIAL : BEN, RIGOLO...

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

33%



L'avantage de ce dièrre, c'est qu'il surplombe des planètes carmines. Il suffit de faire tomber un mec hors du ring, pour qu'il amente. Et hop, gagné vite, le combat.

BATTLE MONSTER

Tout comme Savon Rigol (en plus laid), vous pouvez combattre sur des arènes de grande dimension. Surplombant votre adversaire, vous pouvez l'écarter de votre meute, ou bien subir ses attaques.



Chât'Pape sont des jamaux, qui se battent toujours ensemble. Autant dire que vous contrôlez deux personnages d'un coup. Leur attaque favorite consiste à en saisir un pour le balancer sur l'autre. "Eh frérot, bloque pas, il est plein de pointes, ce mec !".





PLAYSTATION

GENRE : BASTON

Jeu de baston inspiré d'une légende chinoise, Magic Beast Warriors utilise le même procédé que Mortal Kombat en incorporant dans des décors fictifs de véritables acteurs, mais au lieu que ceux-ci soient déguisés en tueurs asiatiques, ils sont effublés de costumes en caoutchouc du genre X-OR ou autre Bioman, leur donnant ainsi l'apparence d'animaux ou de monstres. Je sais ne pas être le mieux placé pour parler de ce genre de chose, mais la fille est peut-être la seule personne acceptable au niveau du goût, vous ne trouvez pas ? Je plains ces pauvres acteurs qui ont dû transpirer comme des bœufs sous leurs costumes ridicules et être payés une misère. Je ne vais pas vous mentir : on se demande ce que ce jeu fait sur PlayStation ! Les graphismes sont moyens, et les scènes animées font très clairement pitié. Quelques coups spéciaux originaux, avec par exemple un nuage à la Son Goku (elle est bonne, celle-là !), mais qui n'enlèvent rien aux mouvements saccadés des personnages. LE bon côté, ce sont les musiques, sans doute la seule chose de vraiment positive... avec la fille (mais personnellement, ce dernier détail ne m'apporte rien de plus au niveau de l'intérêt). Il aurait mieux valu faire passer ce jeu dans le rubrique CD, surtout que sur une chaîne au moins vous êtes sûr de ne pas avoir une crise cardiaque face à de tels graphismes PlayStation !



YUKIO

GRAPHISMES ANIMATION MONTAGNE SON/MONTAGE



EDITEUR : ALLUMER

DRAPEAU : DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 & 2

DIFFICULTÉ : FAIBLE

GENRE : BASTON

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE OUF!

SPECIAL : FAIT PITE

NOMBRE DE NIVEAUX : 9

23%



Et je te frappe sur la tête ! Toujours très original, anime si cela rappelle quelques chose d'autre. Et oui, vous ne le savez peut-être pas mais Dragon Ball est inspiré en partie de la même légende chinoise ! D'où le nom de Son Goku dans l'évidentement !

Une jeune fille frappant un porc : scène de la vie de tous les jours, me direz-vous. Vous remarquerez la beauté subtile des décors, de l'art moderne ! Il faut transcender son esprit au-delà de la pixelisation pour réellement en comprendre l'essence.



Quel superbe effet d'attaque ! Avouez que vous n'avez jamais vu ça. Disons que c'est original, mais... comment dire... vu la puissance de programmation, c'est à se demander si Tolkien est bien un jeu PlayStation.



MAGIC BEAST WARRIORS

Après chaque adversaire éliminé, vous avez droit à de nouveaux coups spéciaux, un côté sympathique du jeu, il en faut bien !



SEGA SATURN

GENRE : SPORT

Que dire sur ce jeu si ce n'est que c'est la meilleure simulation de base-ball qui ait jamais été faite au monde et dans notre petit univers ridicule ? Je suis loin d'être la seule à le réflexion à le penser ! Toutes les personnes qui y ont joué ou qui l'ont tout simplement vu tourner s'accordent à dire la même chose. On peut jouer de 1 à 2 simultanément, et de 3 à 4 les uns après les autres. L'intro du jeu est assez fluide ; les innervings permettant de voir un terrain de base-ball non couvert et de jouer sur certains effets de la lumière, ce qui donne à certains plans une ressemblance étonnante. Les homes runs sont repris en ralenti comme si une caméra les filmait. Chaque mouvement des joueurs a été digitalisé puis retouché par un peintre, un tips fait apparaître les vrais visages des joueurs qui ont d'ailleurs dû beaucoup s'amuser pendant la séance photo (cf. Tips Import) ! Outre les graphismes magnifiques qui sont à tomber par terre et le réalisme des mouvements des joueurs, le plus épatant vient des musiques et des bruitages. Toutes vos actions sont commentées une à une par deux spécialistes sportifs, l'enthousiasme du public grandit selon le suspense de la partie (tambours, cris), et croyez-moi, il est inutile de parler japonais pour se fondre totalement dans l'ambiance. De plus, toutes les équipes officielles japonaises sont représentées ainsi que leurs joueurs respectifs. Mais ne vous y trompez pas, vous n'êtes pas devant la page sportive de la télévision japonaise !

YUKIO



GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/DOUBTAGE

17

16

17

19

ÉDITEUR : SEGA

GENRE : SPORT

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUÛS : SAUVEGARDE

EXISTE SUR : SATURN

90%



À la début de chaque partie, vous n'échapperez pas à la présentation des équipes du match accompagnées de leurs mascottes respectives.

GREATEST GININE



Ne vous fiez pas au score, car les Giants sont sur le point de l'emporter l'avantage ; normal, avec moi aux commandes !... hein !

Que de suspense sur ce héros, un OUF de plus et les Swallows passent la main à l'équipe adverse. Les deux joueurs des Swallows arrivent-ils à atteindre leur prochaine base avant que les Giants ne récupèrent la balle ?



SELECT STADIUM

WESTERN

BIG-DOME

CAPITAL

RAY-SIDE



Vous pouvez choisir entre quatre types de stades (western, big-dome, capital et ray-side) avec la possibilité de jouer du début du jour. Le vice est possible jusqu'à vous jouer les dimensions des terrains !

© 1993 SEGA. S. D. 100m 110m 110m 110m

MEGA-CD

GENRE : AVENTURE

Arrivant en grand renfort dans les occasions d'importants parisien et des grosses villes de province depuis quelques semaines, nous ne pouvions plus longtemps vous laisser dans l'ignorance de ce qu'est le jeu dont je vous parle et qui n'a jamais été chroniqué (honte à nous !) dans ce magazine. Très vite, c'est un jeu d'aventure extrêmement basique où, sur des écrans variés, vous pouvez parler avec les gens, examiner le décor, utiliser les objets que vous aurez ramassés, bref, rien de très compliqué. Le scénario commence de la manière suivante : Ataru reçoit une invitation pour deux personnes dans un concert dont il ne connaît pas le groupe. De plus, des tas d'animaux bizarres se baladent dans la ville. Ataru et Lum mènent alors l'enquête. Pour ce qui est de la réalisation, elle est très bonne, avec des graphismes très sympathiques, extrêmement colorés. C'est le grand dessin, avec des passages dignes d'un dessin animé, et Dieu sait que les fans du dessin animé Lumu en seront satisfaits. Un reproche cependant : ce jeu d'aventure en est un vrai, mais très simpliste. On peut en effet faire n'importe quoi, les personnages du jeu vous crieront dessus, mais jamais vous ne verrez le fatal "Game Over" s'afficher sur votre écran. Inutile d'être logique (et heureusement vu la langue), il vous suffit de tout fouiller, utiliser tous vos objets sur tous les endroits ou tous les personnages... dommage...



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MUSIQUE SUIVANT



EDITEUR : GAME ARTS

GENRE : AVENTURE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDE

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE NIVEAUX : NON SIGNIFICATIF

73%



Ne pas déranger un chat qui mange, surtout lorsque celui-ci est en état de Lux, la petite porte qui sert de frère à Lum (Lumu en français). Pour parler au chat, il faudra trouver essentiellement faire. Fouillez donc dans vos objets...



Devant chez Ataru, donc devant votre maison, vous aurez divers choix à faire. Le moins vous permet de fouiller et d'utiliser des objets, ainsi que de les ramasser ; la bouche sert à parler avec les divers protagonistes du jeu. Et la loupe sert à examiner les diverses choses que vous pourrez voir.



Voici la carte des lieux où vous pourrez vous rendre durant le jeu. C'est la carte de la ville. Certains endroits vous sont encore interdits... il faut le valider pour y aller !



Un extrait des très nombreuses images animées qui ponctuent ce jeu. Très réussies, elles vous entraînent irrésistiblement dans l'ambiance délicate de ce jeu complètement fou.



Désirez-vous sortir de la maison ? Regardez attentivement la poster de gauche avant de sortir... vous risquez d'être surpris.



MEGA-CD

GENRE : JEU DE RÔLE

Pas mille années se sont écoulées après l'arrivée du nom. Au début du jeu, vous serez droit à une magnifique intro durant laquelle vous apprendrez qu'un méchant Dragon Master est enfermé pour l'éternité dans un temple. Dans ce jeu, vous incarnerez Hirom, un jeune aventurier genre Indiana Jones qui, au tout début du jeu, vole un rubis qui retient prisonnier le démon. Bien sûr, le démon s'échappe, mais cela réveille aussi Lucier, une prêtresse hyper puissante (surnommée Mère, ou reine de la magie en japonais) enfermée dans un cristal. On nous le joue donc dramatique-comique au moment où notre héros se retrouve avec une nana vieille de 600 ans sur les bras, qui n'en fait que 14 physiquement. Votre but donc est d'aider cette pauvre fille à retrouver ses pouvoirs, de l'empêcher de tomber entre de mauvaises mains, et surtout de repérer vos erreurs, petit mirlouin ! Les graphismes sont colorés et vraiment très fins, ce qui est assez étonnant pour un Mega-CD. Pour ce qui est des musiques, nous avons encore droit à de beaux morceaux. La question cruciale qui ronge le lecteur occidental est : "Le jeu est-il jouable pour un non-japonais ?". Et bien, le répondrais "presque !". Presque, parce que beaucoup d'actions devront être minuscules après avoir parlé à telle ou telle personne ; on retrouve ici un défaut fréquent dans les anciens jeux de rôles sur consoles, et c'est vraiment la seule chose que l'on pourrait reprocher à ce jeu complètement génial.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SIMILITUDE

17

18

19

17

ÉDITEUR : GAME ARTS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

GENRE : JEU DE RÔLE

NOMBRE DE JOURS : 1

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

90%



Amis lecteurs, vous qui ne comprenez pas toujours le japonais, voyez comment sauvegarder : appuyer sur la bouton A, et aller vers la droite, jusqu'à ce que le personnage sélectionné soit Ruby. Puis descendre sur la quatrième option, et appuyer. Vous enverrez alors au menu sur la photo : en haut, pour sauvegarder "save", et en bas, pour faire une sauvegarde "load". Allez qui ???



Un exemple des sorts que vous pourrez lancer sur vos ennemis. Ici, c'est Lucier qui nous gratifie d'une pluie de météores. Autant vous dire que les ennemis ne sont pas vraiment géniaux avec un sort d'une puissance pareille.

LUNAR ETERNAL BLUE



Et hop, un boss ! Ce monstre était une statue, et maintenant que vous voulez ressortir, le statue s'anime. Fort heureusement pour vous, le puissant Lucier est toujours là, même si ce n'est pas vous qui le contrôlez pour le moment.



Ces statues qui ornent l'entrée du temple où se trouve Lucier sont assez impressionnantes. Ruby, votre petite chétive volante, ne a d'ailleurs assez peur...

SEGA SATURN

GENRE : COURSE DE VAISSEAUX

Gran Chaser est le type même du jeu de vaisseaux qui peut paraître très attractif lorsqu'on n'y a pas joué, comme ça, de loin, mais qui s'avère, au bout de quelques minutes d'essai, comme tous les autres décevant. Bon, d'accord, il y a plusieurs véhicules au choix, différents circuits épiques, et surtout un mode "deux joueurs" que n'importe quel jeu rêverait d'offrir aux acheteurs mécontents de sensations fortes, mais cela ne suffit pas. En effet, il manque cet aspect technique supplémentaire qui en ferait un "must" en la matière. Je veux bien entendre ici parler de fluidité plus grande, de vitesse d'animation plus élevée et surtout d'un mode "story" un peu plus relevé qui, à n'en pas douter, en aurait fait un CD des plus intéressants dans la logithèque Saturn. Au lieu de ça, le jeu semble avoir été bâclé, vite fini, pour pouvoir le mettre en vente le plus rapidement possible. Ce qui fait qu'au bout du compte, on est un peu frustré de sentir que l'éditeur n'a pas véritablement tiré la quintessence d'un jeu de cette catégorie. Je pense très honnêtement que les processeurs de la Sega Saturn valent mieux que ça en matière d'animation de polygones. Enfin, bref, pour terminer, sachez juste que le jeu en vaut la chandelle, à la condition que vous ne le conserviez pas éternellement. Je sais pas, moi, remplacez-le une fois que vous l'aurez terminé. TITAZON.

La vue plain écran du mode "1 joueur" est certes impressionnante, mais est très loin d'être aussi fluide qu'un Daytona USA. De plus, la maniabilité semble "accrochée".



ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 7

CONTINUES : NON

SPECIAL : RIEN

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

PRIX : 500 F environ (Import)

74%

GRAN CHASER



LA PRÉSENTATION

Elle est belle, mais impressionnante que celle que l'on a vue en les précédents jeux tels que Lancer ou encore Victory Gundam, mais elle a le mérite d'être belle, c'est déjà ça.



Dans la haine de la mort, tout se met, ça trace un maximum !

Pour survivre, il faut aussi lancer des missiles contre vos adversaires qui, eux, ne vous font pas de cadeaux, les bougres ! Allez, ripostez, que diable !



En tout, six véhicules sont à la disposition du joueur, avec chacun leurs particularités propres, comme il convient d'être un vrai homme d'affaires. À vous de voir.



Dans le mode "Story", vous verrez apparaitre tout plein de personnages bizarres qui vous feront sur leur unique terrain. Ça tombe bien, vous aimez les légendes !



C'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ce monde, dans un jeu où l'on devait diriger une sorte de drogue, et dont le titre commençait par un nom de chat allemand...



On a customisé de dieu que les jeux à glorieux si on maitrise, ah bien ce n'est pas vraiment le cas ici, mais ça s'achève par un seul jeu trop : c'est marrant. Il faut que ne pas l'as et c'est un seul joueur. Une image.



Même sur l'oxy, les pertes viennent améliorer le tout. Pour voir votre adversaire, suivez la ligne bleue !



Encore une nouveauté sur la piste : des stégomys géants se dressent un peu partout. Il convient d'être vigilant si vous ne voulez pas finir comme l'un d'eux...

SEGA SATURN

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SIMULACRAGE

15

SIMULACRAGE



- Le jeu à deux est possible
- Une animation assez bonne



- Ça pixellise un peu pas mal
- Les durées de vie
- Le jeu à deux un peu fatiguant et intimidant

NOTRE AVIS

Une fois à la fin du jeu, la Sega Saturn a son rôle à jouer. Elle est capable de vous faire voir un monde qui n'est pas celui que vous connaissez. Les jeux de Sega Saturn sont très bons, mais ils ne sont pas tous bons. Certains sont très bons, mais ils ne sont pas tous bons. Certains sont très bons, mais ils ne sont pas tous bons.



le avant de l'acheter. Il est...





CHACQUE MOIS, JOYPAD INTERNATIONAL VOUS DÉVOILE LES MEILLEURS JEUX AU MONDE